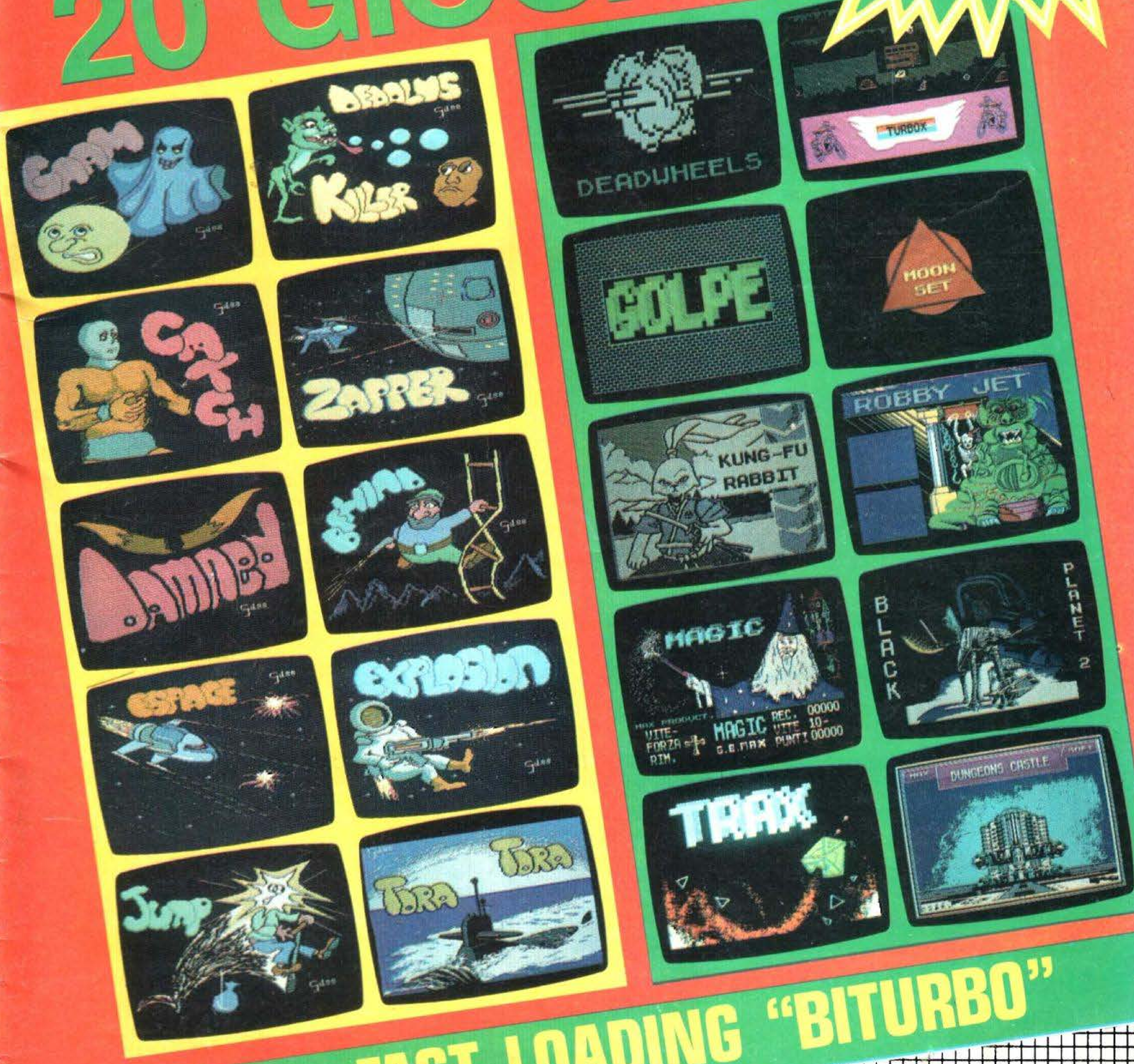
MENSILE - ANNO VI - N. 48

SPECIAL PROGRAM

20 GIOCHI

CBM 64
SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

SOFISTICATED GAMES

Questo mese vi proponiamo nella nostra rivista ricca di recensioni e di consigli utili per sbaragliare amici e nemici una gamma completa di giochi sofisticati, di videogames che hanno avuto grande successo per la loro carica di mistero, di trame impossibili, degne di un film di Spielberg o di Dario Argento. Subito vi insegnamo come vincere a Magnetron. E non è poco. Poi vi portiamo con mano a battere tutti nel mistico Time and Magic e poi di corsa a 200 all'ora con Top Fuel Challenge verso il mistero di Sophistry e la battaglia di Road Blasters.

SPECIAL PROGRAM N° 48 - Periodico mensile - Novembre 1988 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafika 85'

SULLA CASSETTA

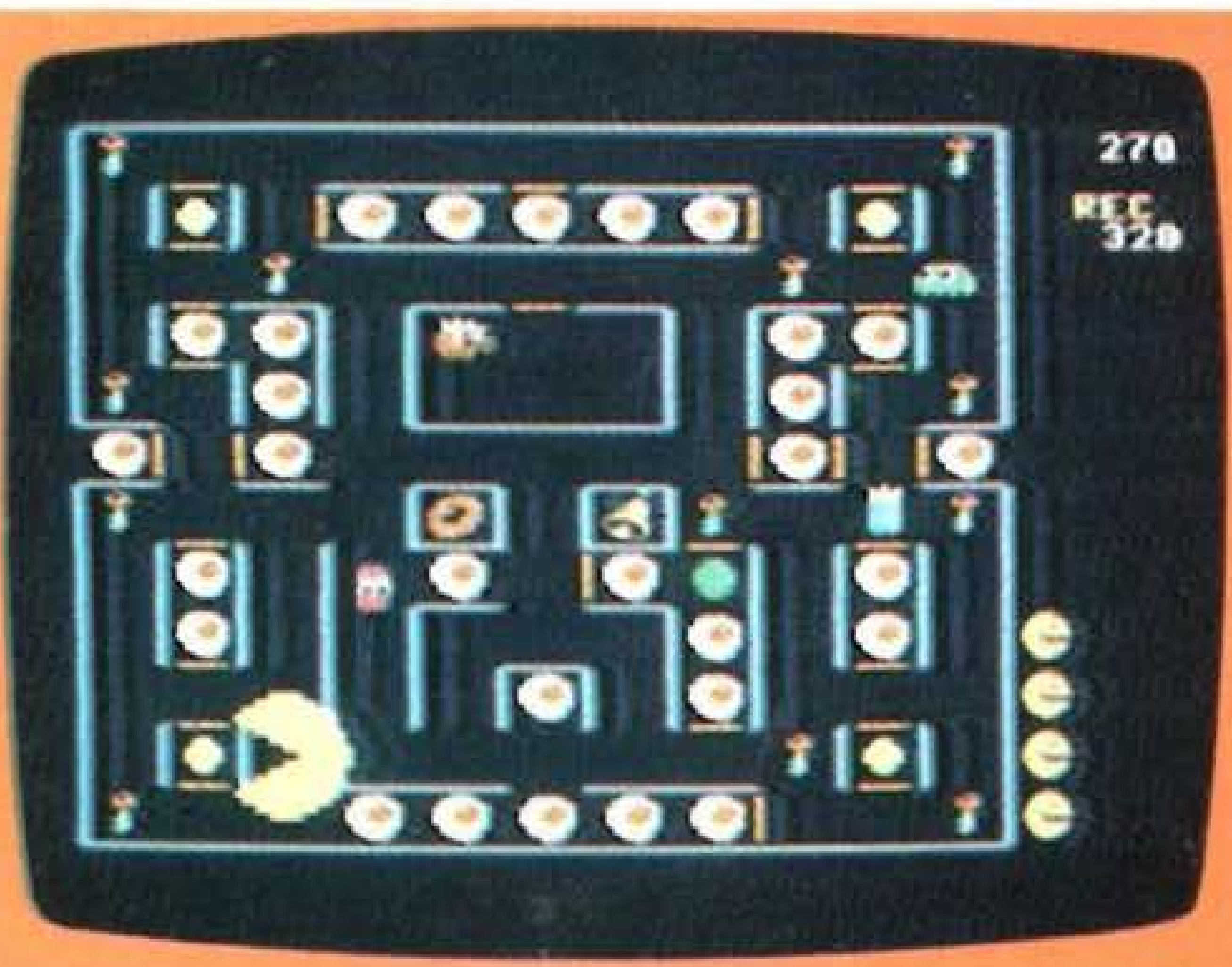


CBM 64 **LATO A**



SPECTRUM **LATO B**

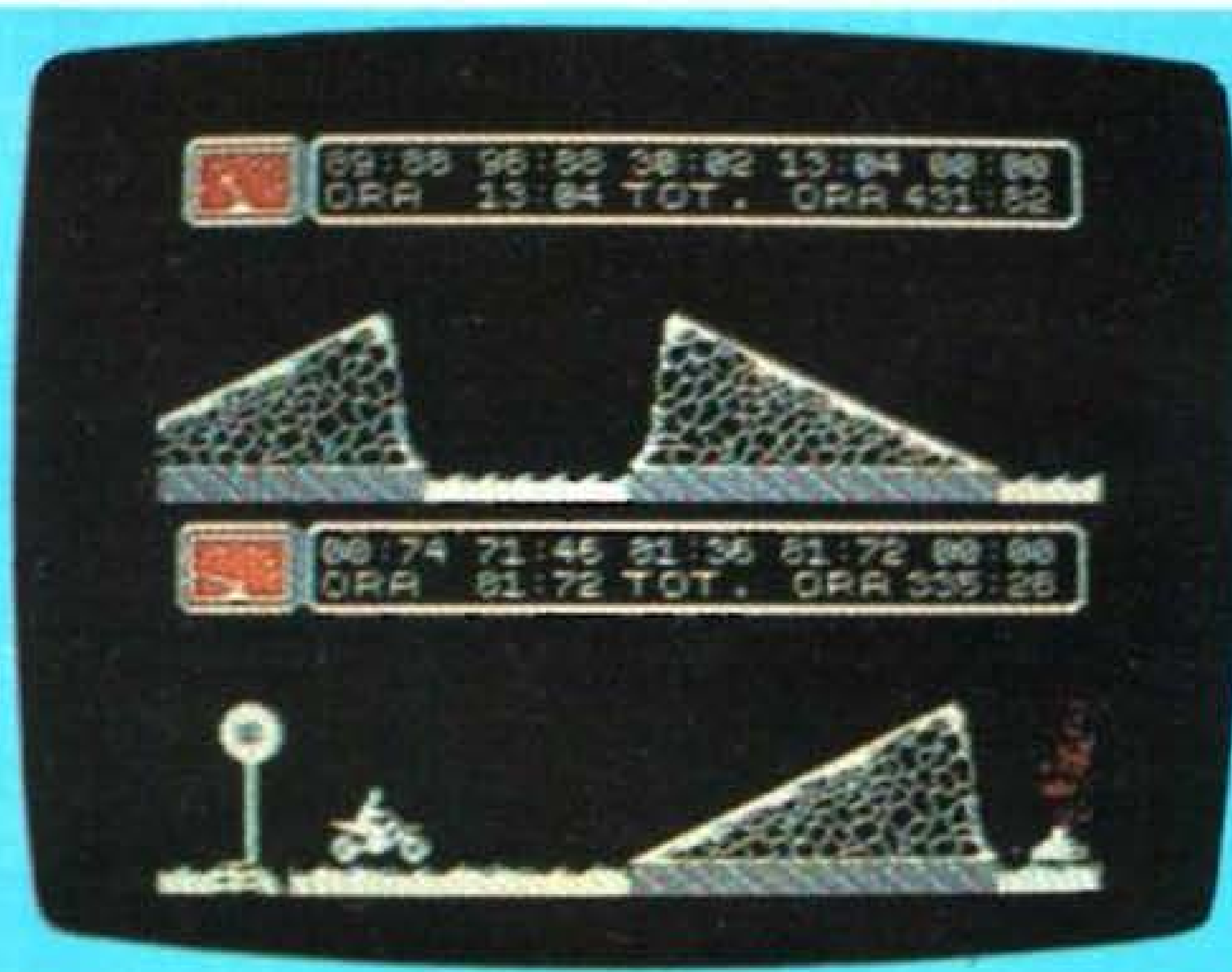
GNAM



CBM 64

Tutti gli appassionati video-giochisti conoscono senza dubbio il gioco del mangiapillole rinchiuso in un labirinto inseguito dai fantasmi. Già di per sé questo gioco era divertente e inusuale, molto diverso dai classici giochi "spara-spara". Ma è stata creata una versione leggermente modificata: il piccolo "affamato" dovrà sempre aggirarsi per un tracciato divorando tutto quanto troverà sul suo cammino, cercando anche di afferrare i bonus che appaiono sotto la cella rilascia-fantasmi, ma oltre a poter raccogliere le super pillole per trasformarsi da cacciato in cacciatore, il nostro amico potrà raccogliere due pozioni magiche, che lo renderanno gigante ed immune, per un certo periodo di tempo dall'attacco dei suoi inseguitori. Provate quindi anche questa versione e anche voi ne rimarrete entusiasti.

DEADWHEELS



SPECTRUM

A cavallo di una potente moto da cross dovrai affrontare diversi tracciati di difficoltà sempre crescente. Ci sono 24 differenti piste che ti impegneranno fino allo stremo delle forze. Insomma dovrai saltare fossi, burroni, ponti e, usando abilmente il joystick, rallentare e accelerare dove il tracciato lo richiede. Attento però, hai a disposizione un determinato lasso di tempo, terminato il quale sarai eliminato.
Hai a disposizione anche un editor per accedere a importanti funzioni come: "Salva gioco", "Ridefinire tasti" e altre ancora.
Buona fortuna e occhio alla pista!

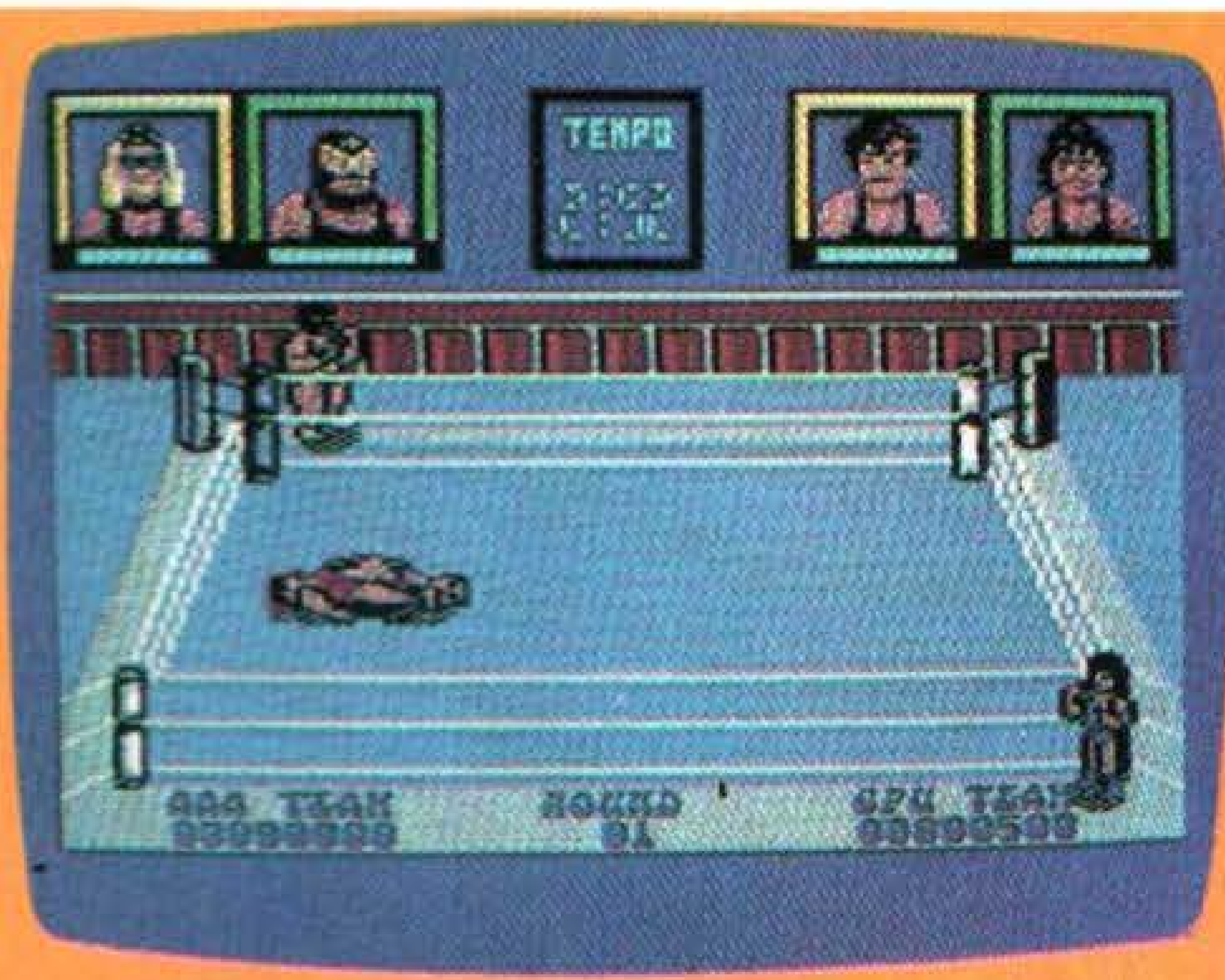
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	livello
F3	numero giocatori
F5	tastiera/joystick
F7	inizio gioco

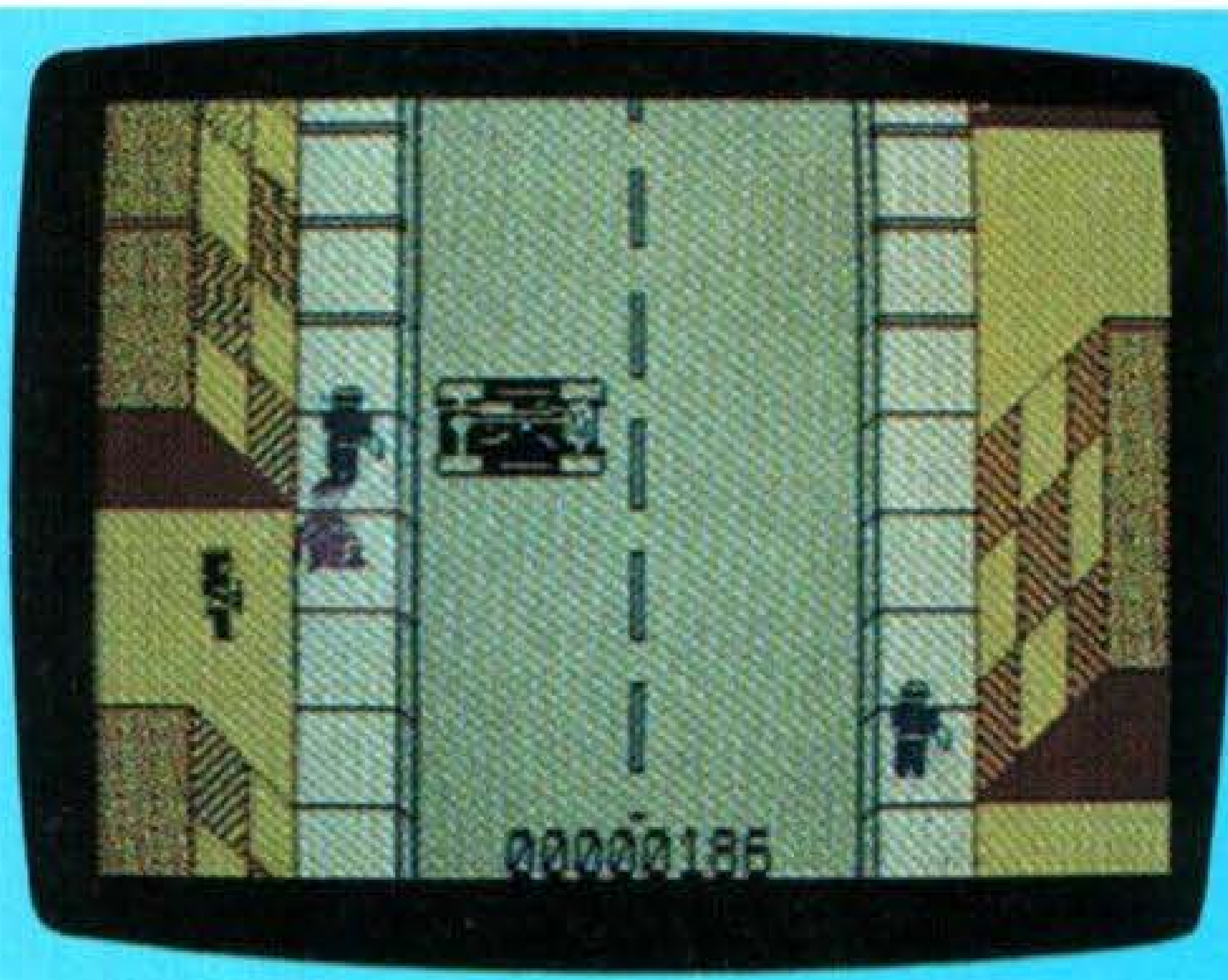
JOYSTICK KEMPSTON
Tasti ridefinibili

CATCH	GOLPE



CBM 64

Il wrestling, il culturismo, il catch una volta erano sport riservati solo alle categorie maschili e di conseguenza nelle palestre si vedevano solo omacci con muscoli prosperosi molto evidenti. Ma da quando il culto del "body-building" ha infiammato anche il gentil sesso, le palestre si sono riempite di magnifiche fanciulle che per tenersi in forma smagliante, aumentare la potenza e la dimensione dei propri muscoli utilizzano le macchine da ginnastica. Ecco quindi che anche nella lotta sono entrate a far parte alcune categorie femminili e in questo gioco si affronteranno proprio due squadre composte da donne. Dopo aver deciso se giocare da solo contro il computer o contro un tuo amico, scegli le due concorrenti a te più gradite e comincia lo scontro.



SPECTRUM

Ehi voi! Avete del fegato da vendere?
Se è sì bene, questa è la missione che fa per voi.
Nei panni di un coraggioso sceriffo dovrete perlustrare le strade della città e cercare di eliminare tutti i vari terroristi, assassini e ladri, prima che loro eliminino voi.
Attenti, sbucheranno ovunque, dalle porte, dai tetti, dalle case, da dietro l'angolo, insomma dovrete avere, non due, ma quattro occhi per riuscire a portare a termine la missione.
Buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1/2

1/2	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - CURSORI

Q	fine gioco
SPAZIO	fuoco

DAMNED



CBM 64

Tornato dal suo viaggio dalle Terre del Nord Chang viene a sapere che l'intera provincia è soggiogata da un perfido mandarino che, grazie alle sue arti magiche, riesce ad imporre pesanti tasse agli inermi e poveri abitanti ormai ridotti allo stremo. Nella inaccessibile città del madarino i tesòri accumulati sono stati ben nascosti in tutti gli angoli più impensati e ben guardati da strane macchine letali e imprevedibili. Ma il coraggioso Chang, ben deciso a non farsi sottomettere, ha varcato le porte proibite del palazzo del mandarino e senza alcun timore si pone alla ricerca del maltolto sfidando i mille pericoli e le numerose incognite che, se non starà molto attento, gli faranno perdere la vita.

KUNG FU RABBIT



SPECTRUM

Molti sono i giochi per computer, dove vengono utilizzate le arti marziali per la difesa personale o per raggiungere un scopo utile alla collettività, ma questa volta il tema è un po' diverso. Il nostro Kendo San è stato infatti da poco promosso samurai, appartenendo a una grossa famiglia di nobili, ma per affinare le sue capacità e soprattutto dimostrare al suo signore la sua grandezza di spirito, virtù essenziale per un vero samuray, Kendo San è stato incaricato di girovagare per la sua provincia alla ricerca dei malfattori, che da un po' la infestano. Attenzione però, Kendo San dovrà saper ben valutare se gli uomini che incontra sono pacifici, in questo caso dovrà inchinarsi, o se sono malvagi, altrimenti dovrà combattere ed eliminarli. Aiuta Kendo San, le prove che dovrà superare sono molto difficili.

TASTI

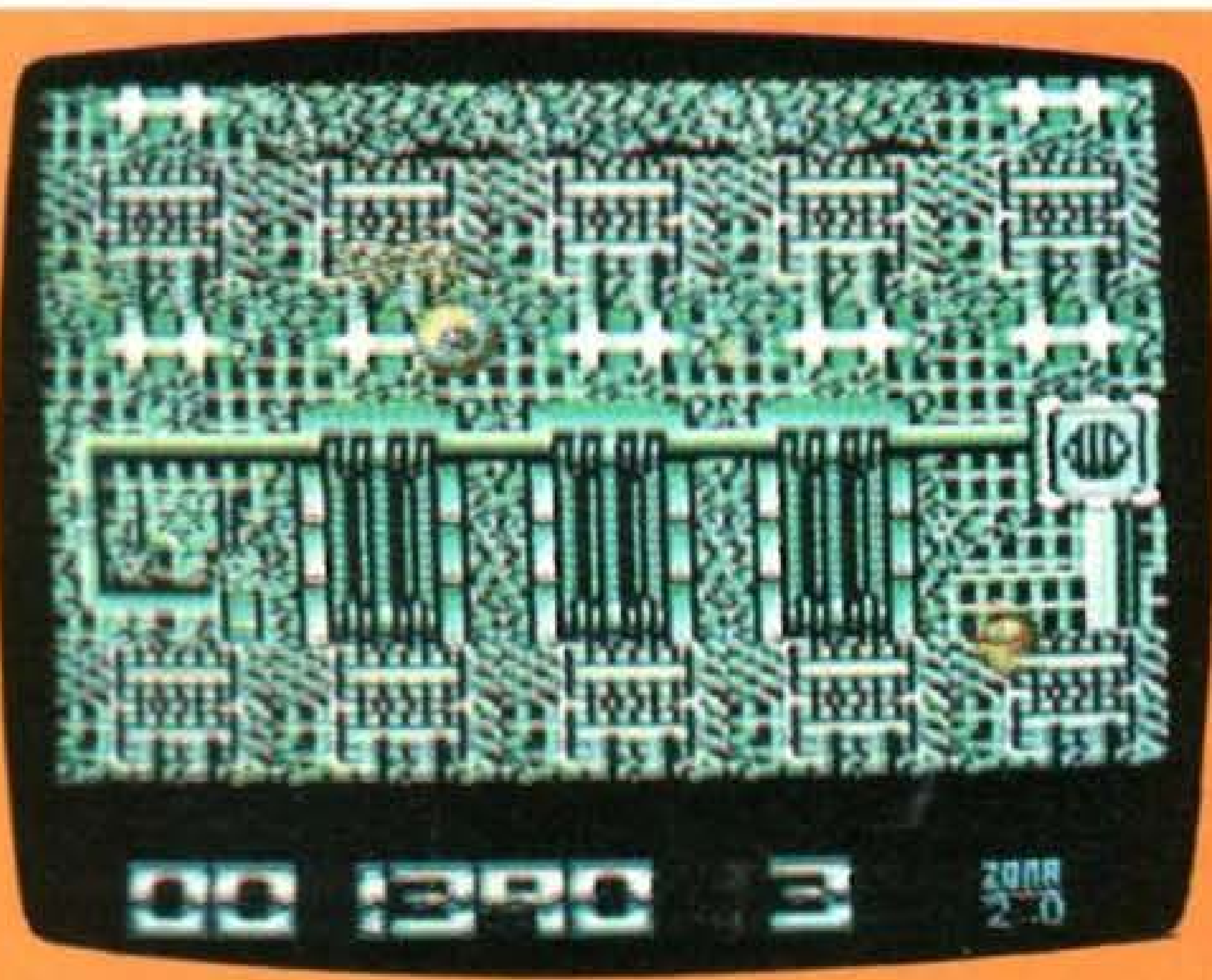
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - AGF - CURSORI

Tasti ridefinibili

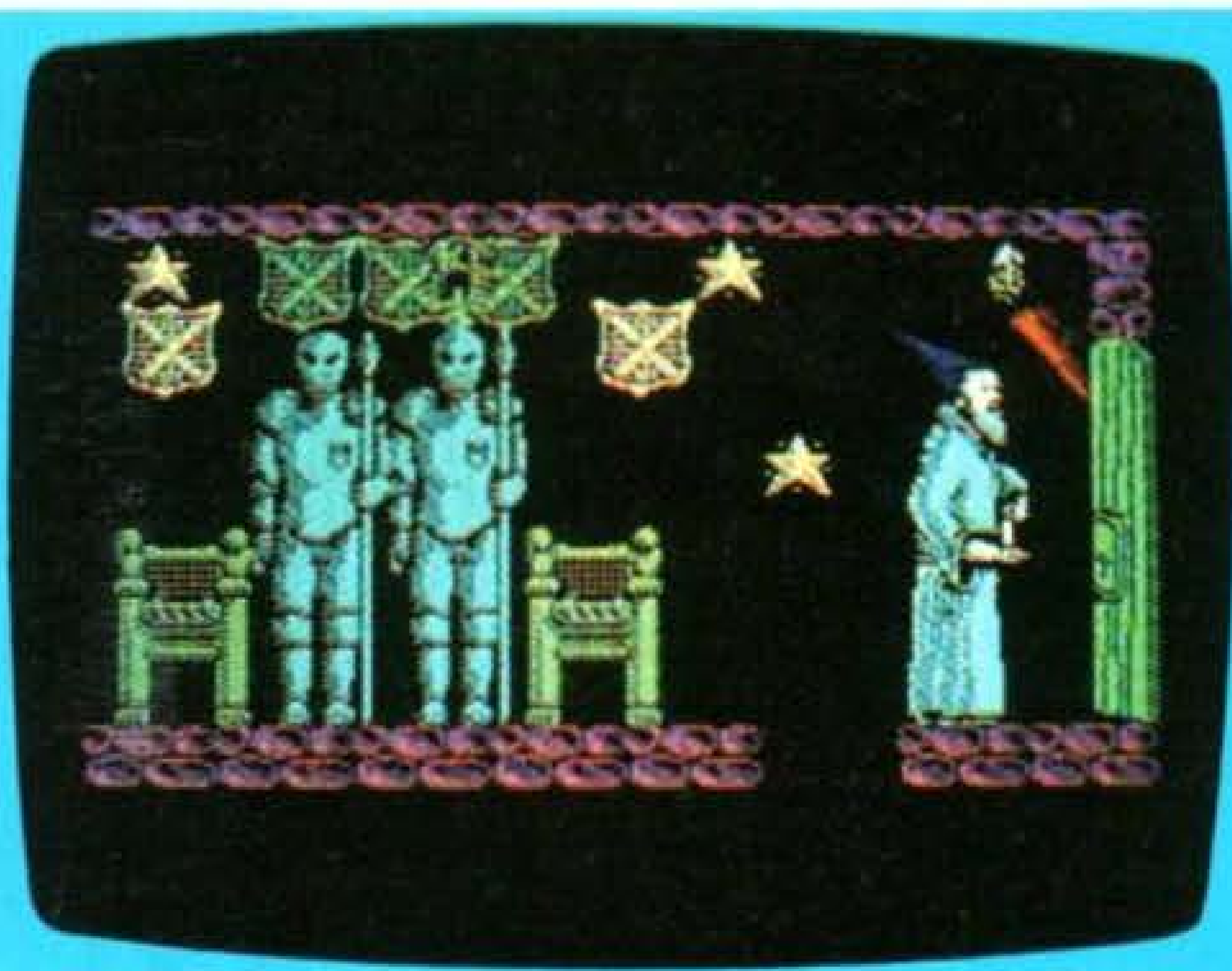
ESPACE



CBM 64

Le spie infiltratesi abilmente nella base aliena di Alpha Centauri hanno riportato al comando interstellare la piantina della super-potenza dalla quale possono essere dedotti i punti chiave da distruggere per arrivare al cuore strategico dell'arma segreta nemica. Ma tutto questo sarebbe inutile se non fosse venuta pronta la navetta sonda Espace, che guidata da un bravo pilota, è l'unico mezzo in grado di introdursi, eludendo i sistemi difensivi alieni, all'interno del pianeta artificiale e raggiungere il nucleo centrale da distruggere. Tu dovrai guidare Espace in una missione suicida all'interno della base, distruggendo uno ad uno i sistemi di sicurezza che impediscono la tua avanzata, per giungere finalmente al bersaglio finale. Buona fortuna e che la forza sia con te.

MAGIC



SPECTRUM

Re Artù, Lancillotto e il mago Merlino, tutti eroi che già conoscete.
In questo gioco tu impersoni il mago suddetto e dovrai aggirarti in giro per il Regno di Camelot collezionando ''stelle'' con un alto potere magico. Questo è tutto, cerca di collezionarne un numero più alto possibile ed entrerai a far parte del grande ordine dei Maghi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	demo
F7	ritorno al menù
M	mostra mappa e password

JOYSTICK KEMPSTON - INTERFACCIA II

O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
1	pausa

JUMP



CBM 64

I ragazzi di Maple Town sono soliti organizzare in continuazione delle gare per trascorrere il tempo piacevolmente esercitandosi fisicamente e mentalmente. Hanno quindi provato ogni genere di gioco conosciuto e sono sempre alla ricerca di nuove sensazioni e di nuovi giochi. Ecco che Bobby ha pensato di sfruttare i palloncini, prendendo spunto dal classico gioco delle pentole da rompere per trovare un premio. Utilizzando un bastone rimbalzante il concorrente dovrà percorrere nel più breve tempo possibile un percorso stabilito cercando di far scoppiare dei palloncini, i quali permetteranno di allungare il tempo a propria disposizione. Sembra facile, ma provate a rimbalzare ritmicamente cercando anche di colpire abbastanza forte un pallone sospeso, provate e vedrete che sarà necessaria molta abilità e coordinazione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TRAX



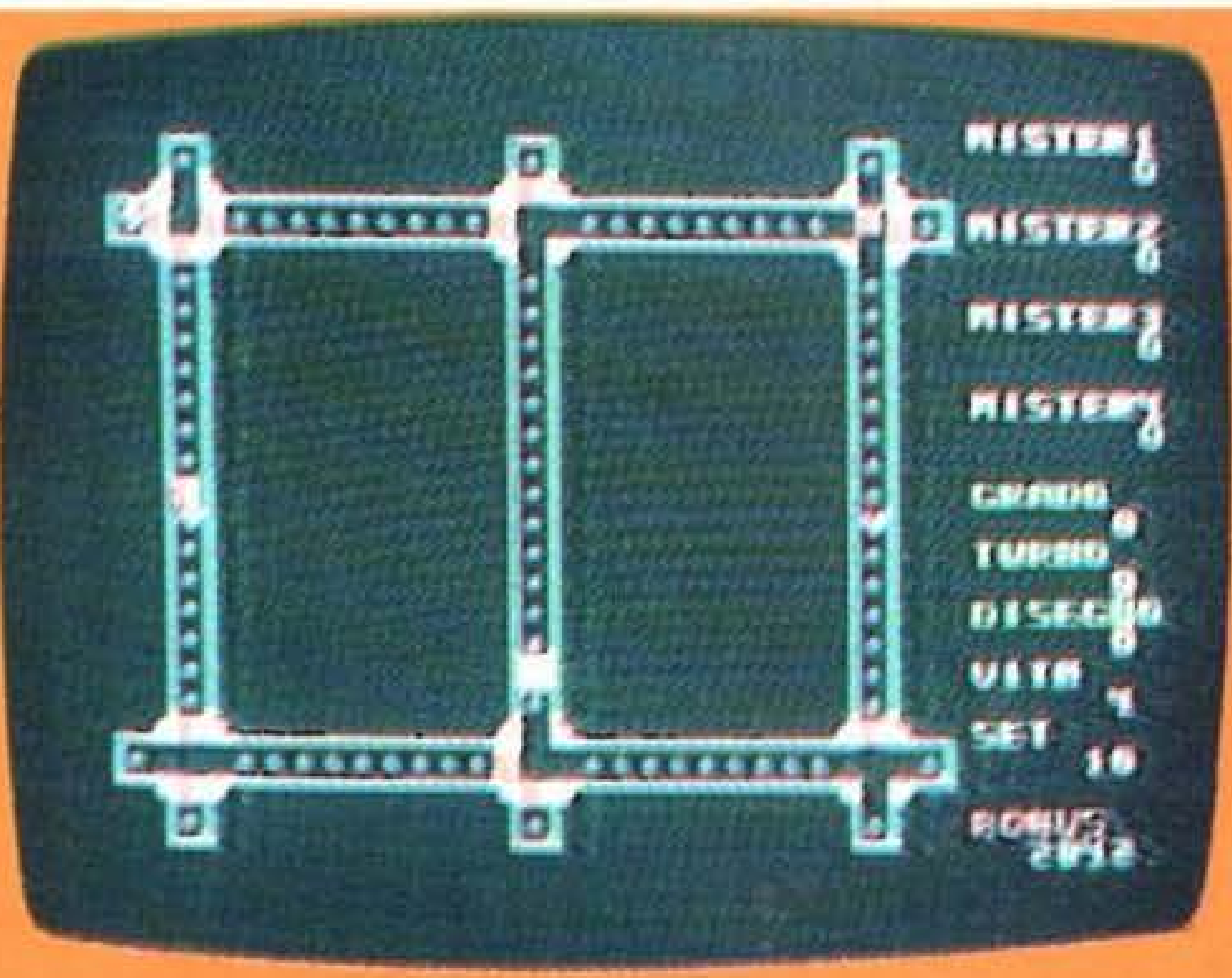
SPECTRUM

Un gioco di alta strategia caratterizza la varietà di schemi che vi verranno presentati. Un alto numero di nemici alieni tenta in tutti i modi di annientarvi e voi con il vostro "spacecraft" dovrete cercare di distruggerli.
Attenti all'indicatore del carburante, quando sta per finire dovete, se non volete morire, recarvi base e fare rifornimento.
Volate ad altezza media, né troppo alti né troppo bassi per evitare spreco di carburante andando più veloce del normale. Avete a disposizione una mappa che mostrerà, se lo richiedete, la visione della Terra (in verde) e del mare (in blu) della zona circostante. Quando la zona verde diventa rossa state attenti... infiltrazioni nemiche minacciano la vostra incolumità. Avete a disposizione bombe e raggi laser per annientare i vostri nemici che possono presentarsi sotto diversi aspetti (simili a voi, Bombers volanti, piccoli oggetti di forma strana, e altri ancora).
Buona fortuna, ormai il gioco inizia!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti ridefinibili

DEDALUS KILLER



CBM 64

Lo schema di un circuito elettrico è quello che si presenta ai vostri occhi appena la videata iniziale appare sul vostro schermo. Herbie, l'elettrone, è rimasto intrappolato nei tubi elettrici e per poter guadagnare il traguardo verso l'uscita dovrà percorrere i cavi elettrici liberandoli delle "cose" che si trovano al loro interno. Ma la corrente elettrica è più forte di lui ed ogni tanto degli impulsi partono dai nodi di collegamento inseguendolo. Herbie dovrà abilmente nascondersi al di là degli interruttori azionandoli ad hoc per sfuggire ai suoi nemici, che potrà anche colpire con delle controscariche. Il tragitto del circuito non è facile da percorrere, ma se Herbie riuscirà a sgomberare tutti i cavi di uno schema potrà passare a quello successivo e guadagnarsi piano piano la libertà.

TURBOX



SPECTRUM

Hai una potentissima moto con quattro cilindri e un motore a iniezione turbocompresso Zadaxaki 1001, e dovrai percorrere un tracciato da trial che ti impegnerà fino all'inverosimile.
Dovrai cercare di evitare tutti gli ostacoli che si presenteranno stando bene attento a saltare le macchine in sosta o in movimento che intralciano il tuo già arduo percorso.

TASTI

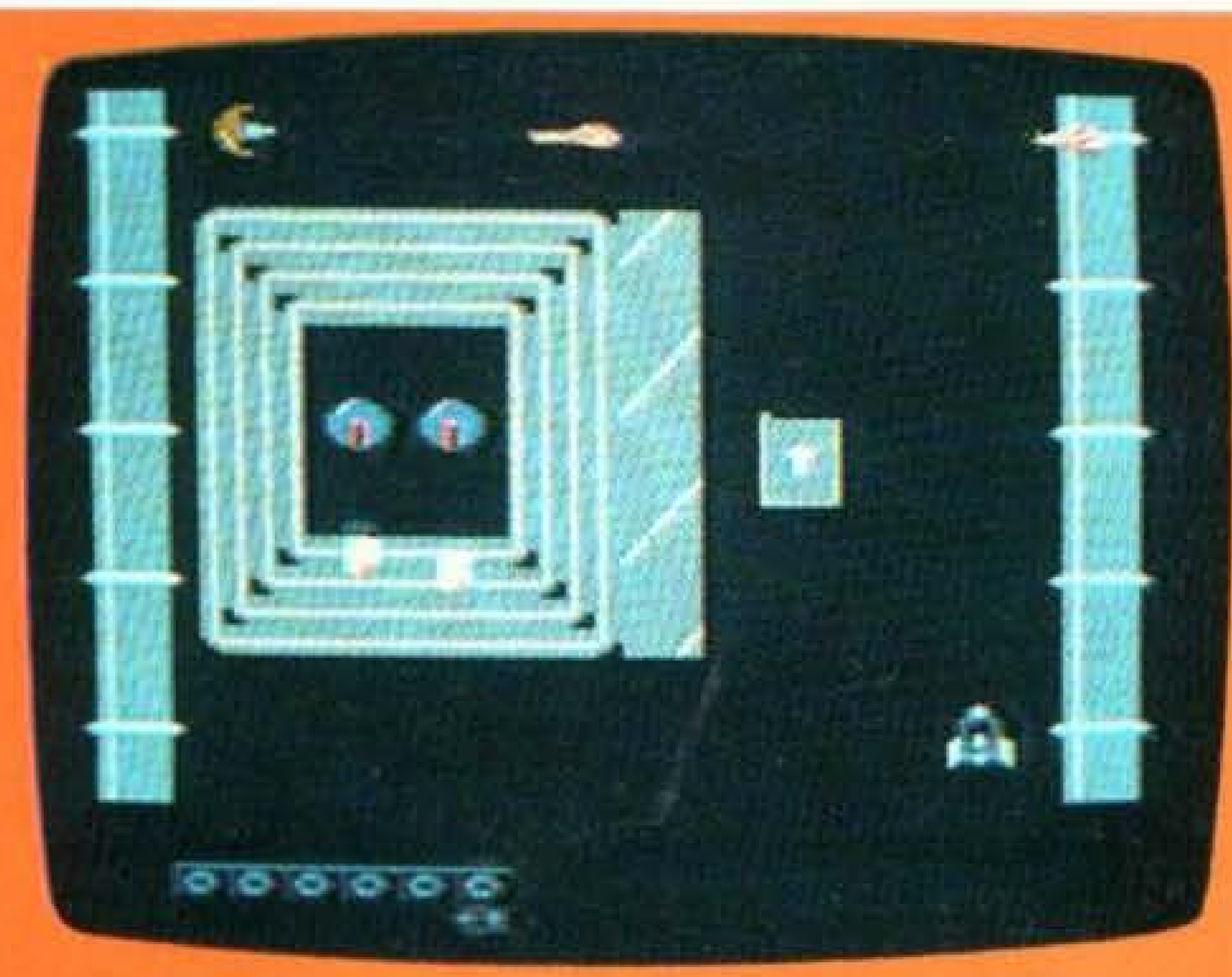
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
F7	pausa no
F5	pausa sì
F3	record

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti ridefinibili

ZAPPER



CBM 64

Anche nel futuro si presuppone esistano i ladri e di conseguenza proprio a questo ha pensato l'ideatore di questo gioco. Un individuo molto mattacchione ed imprevedibile, se così si può definire, si è introdotto nello spazioporto della mega metropoli di Savellus e dopo essersi intrùfolato con uno stratagemma a bordo di una nave interplanetaria se ne è appropriato. Ma ora comincia il bello, non essendo in possesso dei codici di identificazione per lasciare lo spazioporto il nostro furfante decide di abbattere i sistemi difensivi per guadagnare l'uscita e la libertà. Ma tutto ciò sarà molto difficile, i congegni attivatisi dopo le prime avvisaglie del furto sono molto numerosi e solo con particolare perizia e prontezza di riflessi potrai superarli.

MOON SET



SPECTRUM

Allarme generale! Forze aliene invadono lo spazio della ''federazione interstellare 1'' e tu, con la tua navicella, devi arrestare la tremenda avanzata. Al primo livello dovrai perlustrare un pianeta già invaso dagli alieni.
Nel secondo, invece, dovrai ricercare delle navi radioattive ma... attento, sono assai pericolose e possono ucciderti all'istante.
Poi c'è un terzo difficilissimo livello che dovrai, se ci arrivi, scoprire da solo.
Sarà molto difficile comunque: buona fortuna!

TASTI

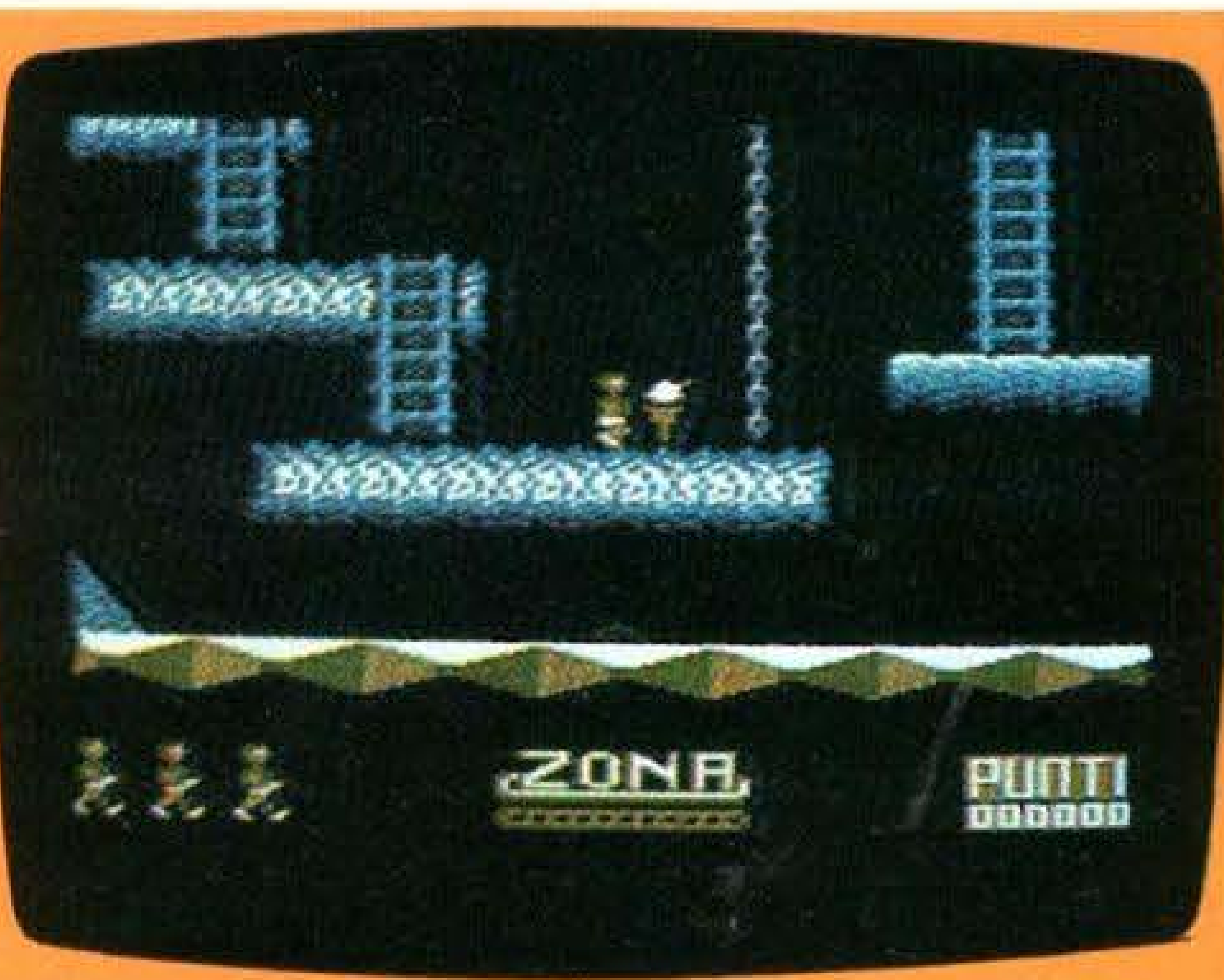
JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - CURSORI

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
M	fuoco
H	pausa
S	ricomincia

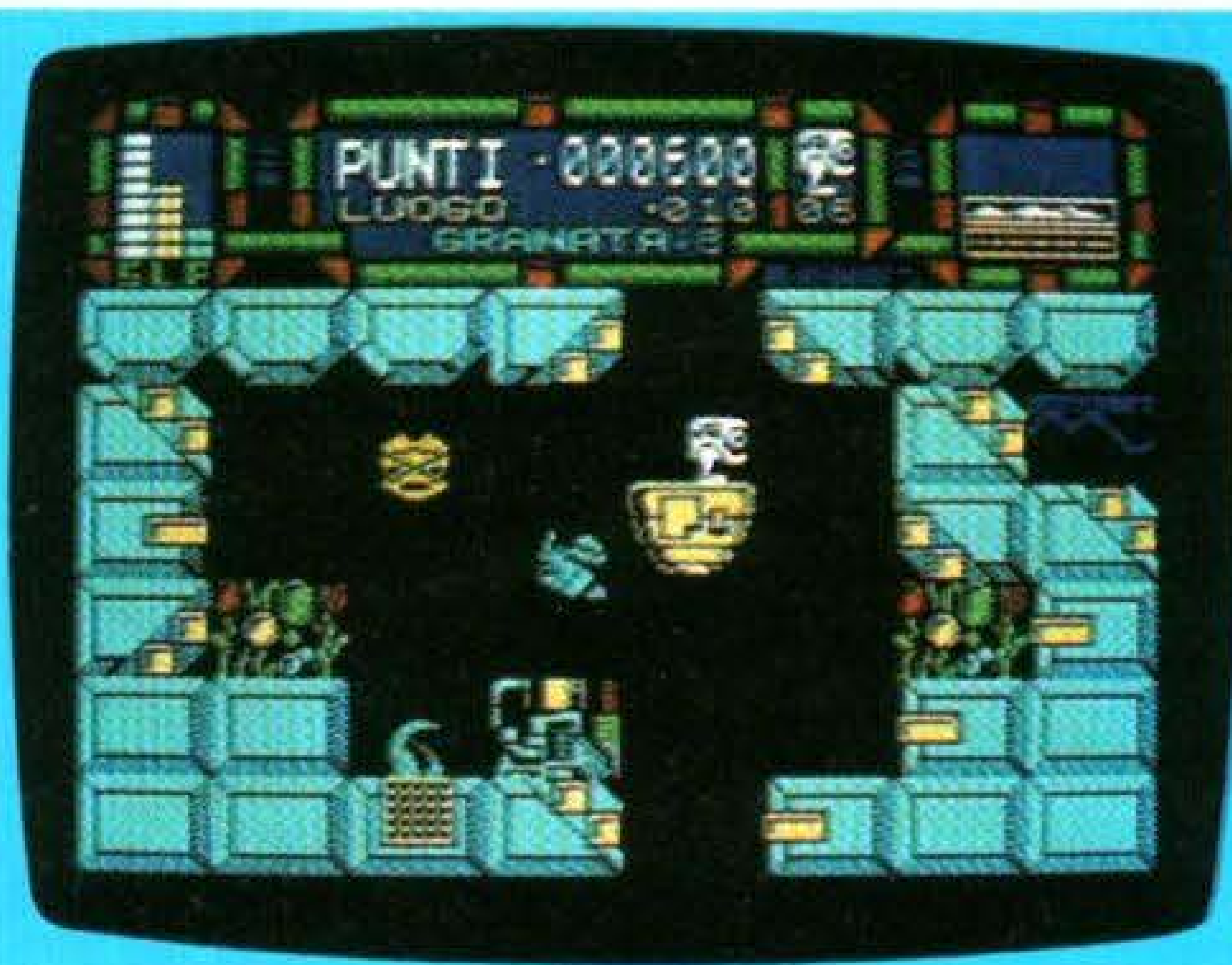
BEHIND



CBM 64

Che cosa si trova dietro ad ogni angolo? Questo è anche quello che si domanda il protagonista della nostra avventura. Come giocando a nascondino il nostro eroe dovrà girovagare seguendo un percorso ben determinato se non vorrà perdere tempo prezioso, per le varie zone di un territorio prefissato e qui raccogliere quanti più trofei gli sarà possibile per attestare il suo passaggio dai vari "posti di blocco", se così si possono chiamare. Dovrà fare però attenzione ai vari pupazzi di neve, che con la loro aria innocente lo faranno invece morire al semplice contatto. Sul suo cammino il nostro amico incontrerà anche simpatiche bestiole, che potrà eliminare o acchiappare, o altri esseri a lui mortali. Riuscirai a raggiungere il traguardo di questo tour de force?

ROBBY JET



SPECTRUM

Tu controlli L.I.N.D.A. (Laser Incorporato Distruggi Androidi) nato per l'appunto con lo scopo di eliminare simulacri umani.

Puoi pilotarlo attraverso innumerevoli quadri e recuperare così le otto granate sparse attorno ad ogni schema. Quando avrai recuperato l'ultima granata allora potrai distruggere gli "Smile" completamente.

Attento però, ogni benché minimo contatto con gli alieni causerà un proporzionale calo energetico da parte tua. Una perdita completa di energia causerà la tua fine, così come se finisci dentro l'acqua.

Attento, perché i trabocchetti sono tanti e la morte per te è sempre in agguato.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - CURSORI

Tasti ridefinibili

EXPLOSION



CBM 64

Alcuni pianeti della 9ª Galassia sono in difficoltà perché alcune forme di vita aliena, in alcuni casi persino invisibili, si sono insediate sulla superficie o al di sotto della crosta terrestre appropriandosi anche dei pezzi necessari al funzionamento dei generatori di sopravvivenza. Tu appartieni ad una delle squadre inviate per risistemare la delicata situazione e ripristinare l'equilibrio originario.
Munisciti innanzitutto di jet-pac, per meglio muoverti sulla superficie e infilati nei buchi dove raccogli i 4 oggetti necessari per la costruzione del generatore. Potrai usare le teleporte per spostarti più agevolmente da un posto ad un altro, ma ricordati di tenere d'occhio il tuo indicatore di carburante, che potrai però rigenerare raccogliendo le pastiglie energetiche.
Cerca l'apertura nel terreno e buona fortuna.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2
SPAZIO inizio gioco

BLACK PLANET 2



SPECTRUM

Eccoci di nuovo con un entusiasmante gioco di guerre interplanetarie.
Al comando di un potente veicolo spaziale, viaggi attraverso la galassia alla ricerca di forme di vita su asteroidi apparentemente amorfi. Il gioco si suddivide in quattro livelli.
In tutti e quatto dovrai intraprendere numerose battaglie contro le forze imperiali e potrai ottenere determinati bonus allorché raggiungerai un determinato target.
Quando la parola ''JEDI'' sarà tutta illuminata avrai raggiunto una forza invincibile per un determinato tempo durante il quale potrai combattere e sconfiggere le forze del male senza subire alcun danno.
Attento ai tuoi deflettori, se la loro forza decrementa troppo sarai esposto all'attacco nemico senza speranza di sopravvivenza. Per evitare ciò raccogli alcuni oggetti lasciati dai nemici e incrementerai nuovamente la potenza difensiva.

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR
Tasti da menù ridefinibili

TORA TORA



CBM 64

Siamo nel bel mezzo della seconda guerra mondiale e i piloti giapponesi al grido di Tora Tora affollano l'aria cercando di abbattere le nostre difese aeronautiche e di attaccare le nostre forze terrestri. Per sferrare un poderoso contrattacco alle forze giapponesi e ristabilire l'equilibrio in favore delle forze alleate si è levato in volo dalla portaerei americana Virginia il razzo dei cieli: il capitano Flintstone con l'ambizioso compito di sgomberare in un primo tentativo i cieli, per raggiungere le navi appoggio nemiche, affondare le cacciatorpediniere e le corazzate. Pur se la bravura del nostro capitano è illimitata il suo progetto sembra pazzesco, ma il suo velivolo potrà rifornirsi in volo di armi e carburante per portare a termine quante più missioni gli sarà possibile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1 1 giocatore
F3 2 giocatori

DUNGEONS CASTLE



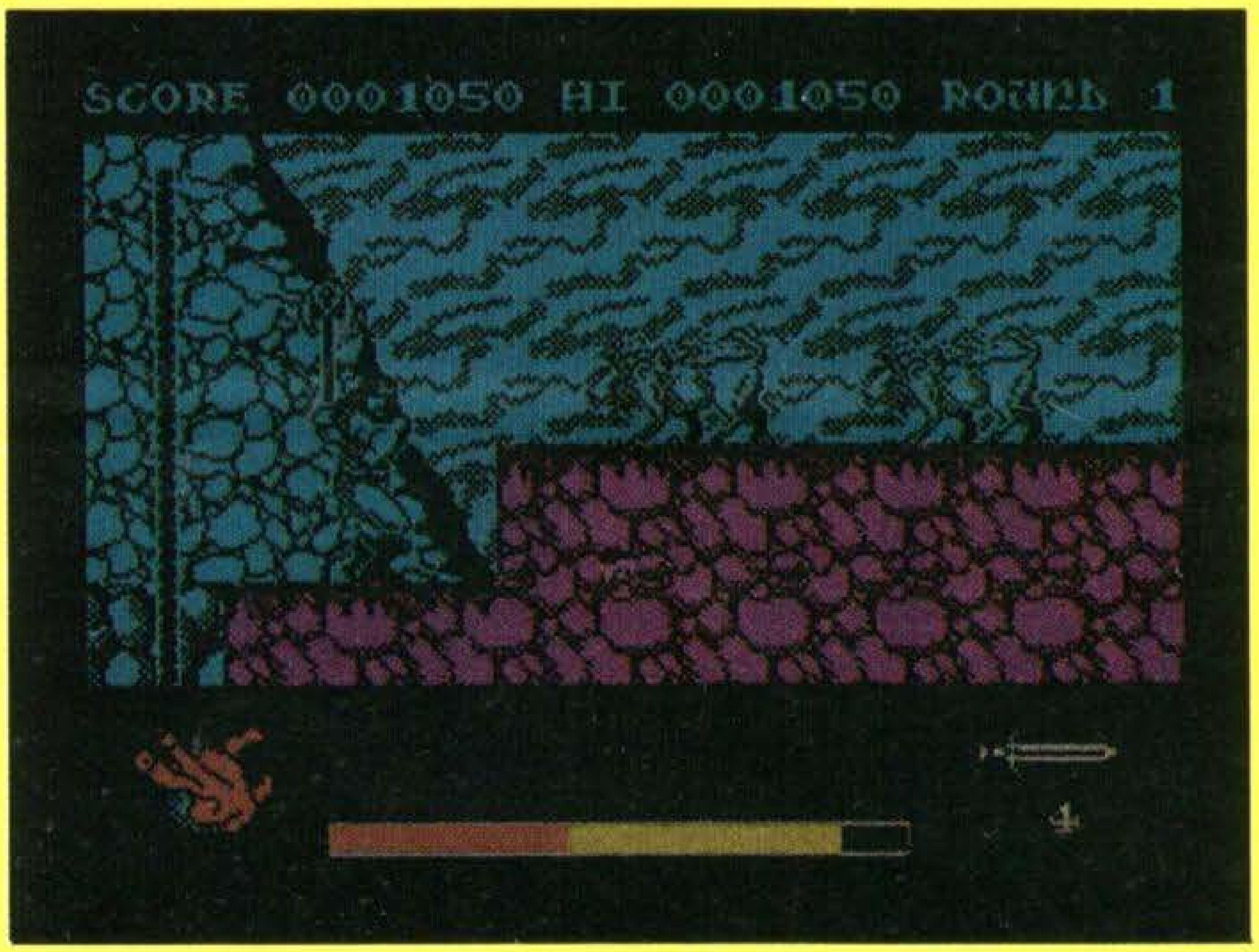
SPECTRUM

Cari lettori, un gioco come questo difficilmente l'avrete visto, un gioco di così alto contenuto strategico solo noi potevamo proporvelo pensando così di farvi passare ore e ore (tante ce ne vogliono per completarlo) davanti al vostro video. Nei panni di Elrio's dovrai esplorare una torre, composta da molte stanze; questa è la base segreta del "KGB" e tu, con il tuo pocket computer, dovrai cercare di esplorarle tutte. Quest'ultimo ti apparirà sullo schermo e in ogni momento ti informerà sulla posizione degli agenti segreti. Una ulteriore mappa ti mostrerà la situazione generale. Attento ai pericoli che troverai sul tuo cammino sotto aspetti sempre diversi (raggi laser, raggi sensori, e trappole di altro genere) tutti mortali nello stesso modo.
Ci sono anche vari oggetti che devi cercare in ogni stanza e per usarli dovrai metterti di fronte all'oggetto (es.: un equipaggiamento atletico) e spingere il joystick in avanti.
Per spiegarvi tutti i vari passaggi, trucchi e accorgimenti ci vorrebbe un libro intero, quindi abbiamo pensato di lasciare a voi il compito arduo di scoprire di volta in volta il modo per riuscire a completare il gioco.
Io ci ho impiegato 5 giorni. E voi?

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Q su
A giù
O sinistra
P destra
SHIFT-DEL pausa
SPAZIO fuoco

SOPHISTRY



Con **Sophistry** la Crl ha prodotto un vero megagioco: sulle prime diabolicamente complicato, si trasforma ben presto in un'avventura affascinante, appassionante e originale, che nella sua complessità ricorda un po' **Bobby Bearing**. L'obiettivo è di giungere al ventunesimo livello di un'enorme rete di schermi intercomunicanti pieni di blocchi sui quali dovete saltare. Saltando su gran parte dei blocchi otterrete un punteggio variabile, determinato dal piccolo simbolo nero che si trova sul blocco stesso. Tra i blocchi più importanti ci sono quelli di uscita, che conducono allo schermo successivo; dei blocchi-bersaglio che danno dei bonus quando ci si atterra sopra; dei blocchi neutrali, che non danno punteggio ma sono dei posti sicuri su cui rifugiarsi in caso di guai... e i guai non mancano in questo gioco!

In alcuni schermi vige il Decrement Status (DEC) che vi toglie un punto per ogni blocco su cui saltate e si disattiva solo quando i punti scendono a zero, e quindi è un bel problema se volete tornare indietro per la stessa strada. Altrettanto problematici sono gli schermi in cui vige il Tracking Status (Track On), in cui potete atterrare una sola volta su ciascun blocco finché non finite sul blocco-bersaglio, che libera tutti gli altri blocchi. E questo è niente, se si pensa agli schermi in cui vigono sia Dec che Track On!


Gli schermi sono di vario tipo, come il Freeway (in cui nulla vi ostacola) o il Countdown (dal quale dovete uscire prima che finisca il conto alla rovescia), ma quello più difficile è l'Inertia, in cui dovete continuare a muovervi cambiando direzione fino a trovare il blocco-bersaglio. Ci sono infine anche degli schermi "chiusi", dai quali non potete uscire se non dopo un dato periodo di tempo o dopo aver ammassato un dato punteggio.

Ciascun livello ha il suo labirinto di schermi, e anche se avete a disposizione una mappa di massima non c'è modo di sapere quale sia la sequenza degli schermi, per non parlare delle insidie che incontrerete strada facendo.

Oltre alla mappa c'è anche un modo Comptrol che offre vari dati sulla situazione oltre all'opzione di scambiare dei punti con vari oggetti utili. A secondo del vostro punteggio, potrete scoprire che il vostro livello di accesso alle informazioni (livello che va da D8 ad A1) non è sufficiente, e quindi ci sono sempre delle novità in serbo per voi.

Programmato con cura dalla Electronic Arts, **Sophistry** è un gioco impegnativo ed appassionante che forse segna l'inizio di una nuova era di grazia per la Crl. **n. tr.**

TOP FUEL CHALLENGE



Questa corsa coinvolge la guida di lunghe automobili a velocità elevate in una breve distanza. Le ruote anteriori sono piccole e simili a quelle delle biciclette, mentre quelle posteriori sono dei battistrada simili a quelli di un trattore e la velocità è di 250 miglia in frazioni di secondi. Le automobili gareggiano in corse che terminano in minor tempo rispetto a quello che impiegate per leggere questa frase, e la loro velocità è tale che hanno bisogno di un paracadute per fermarle.

Non c'è da meravigliarsi se la carriera in questo tipo di corsa sia ambita solo da appassionati, a cui non importa perdere un arto.

Perciò la vera vincitrice delle gare è la determinazione. La nostra eroina è Shirley. Stando a ciò che si legge nel depliant che accompagna il programma è "la donna che ha vinto più gare e tre volte campione del mondo". Ella si è rotta cinque dita, la mano destra, la gamba destra, il piede sinistro e le è stato amputato anche un pollice.


Ma non vi preoccupate, se giocate con **Top Fuel Challenge** non danneggiate nulla, solo il vostro portafoglio e il cervello. E sebbene la pubblicità insista sul fatto che voi "indietreggiate di fronte al calore del turbo e avvertite lo schianto del G-Force" tuttavia non bisogna esagerare. Piuttosto indietreggiate di fronte alla noia e avvertite lo schianto dei vostri nervi.


Una simulazione che dura meno di dieci secondi non sembra promettente per i principianti. In pratica il gioco prevede alcuni preliminari: una serie di schermi noiosi, liste di eventi, luoghi e ricompense, informazioni sulle condzioni della pista devono essere tenuti in considerazione prima di iniziare la gara. A questo punto vi è richiesto di fare alcuni "scoppi". Le istruzioni, per lo più inadeguate, spiegano che hanno lo scopo di riscalda-



re e pulire la gomma dei copertoni, prima della corsa, ma non vi è detto come farli. Così trascorrete il tempo a fermare il motore o ad accenderlo mentre esercitate la vostra abilità con il joystick, e il pulsante Fire.
Per ogni scoppio fallito si rischia la squalifica, e dopo che molti schermi hanno illustrato il risultato delle gare che non avete completato, siete inviati nel box per la manutenzione, il rifornimento di carburante e la sostituzione del motore.
Se riuscite a realizzare uno scoppio (una certa dose di fortuna più una telefonata internazionale al dipartimento tecnico della Us Gold!) dovete ancora completare una corsa di qualificazione prima di affrontare il vostro avversario.
Non è data nessuna informazione in proposito, eccetto la descrizione di un particolare albero di Natale con luci elettroniche, ed inoltre passa del tempo prima di rendervi conto di avere oltrepassato il traguardo. È possibile anche che vi illuminiate di rosso (in caso di falsa partenza), facciate scoppiare il motore o semplicemente guidiate troppo lentamente per qualificarvi. E allora bisogna ritornare di nuovo ai box per la manutenzione.
Gli effetti sonori sono limitati, ma appropriati e migliori dell'animazione. A dispetto della mancanza di utili istruzioni e di qualsiasi tipo di raffinatezze tecniche, **Top Fuel Challenge** ha però una sua originalità e autenticità.



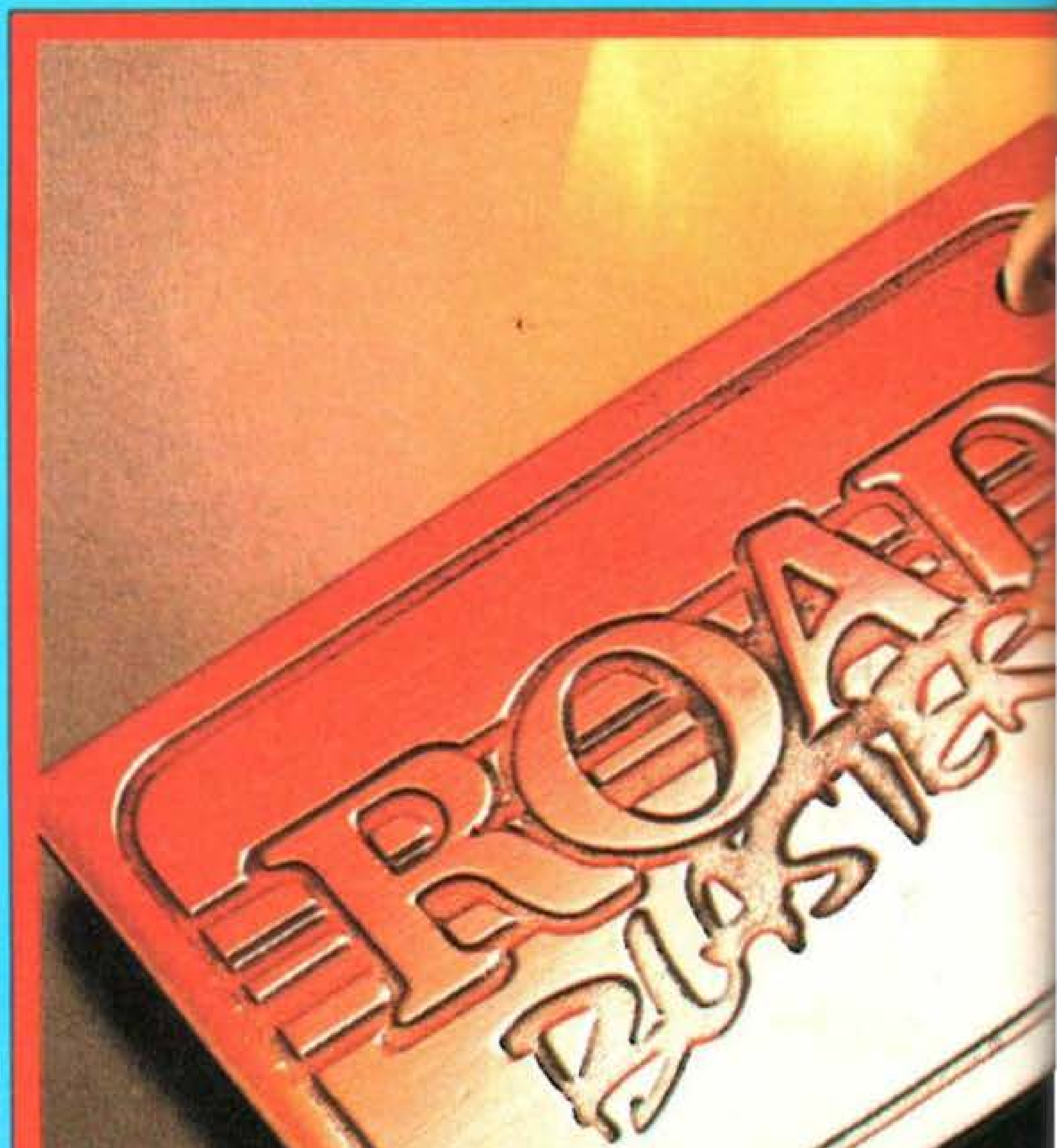

ROA
BLASTER



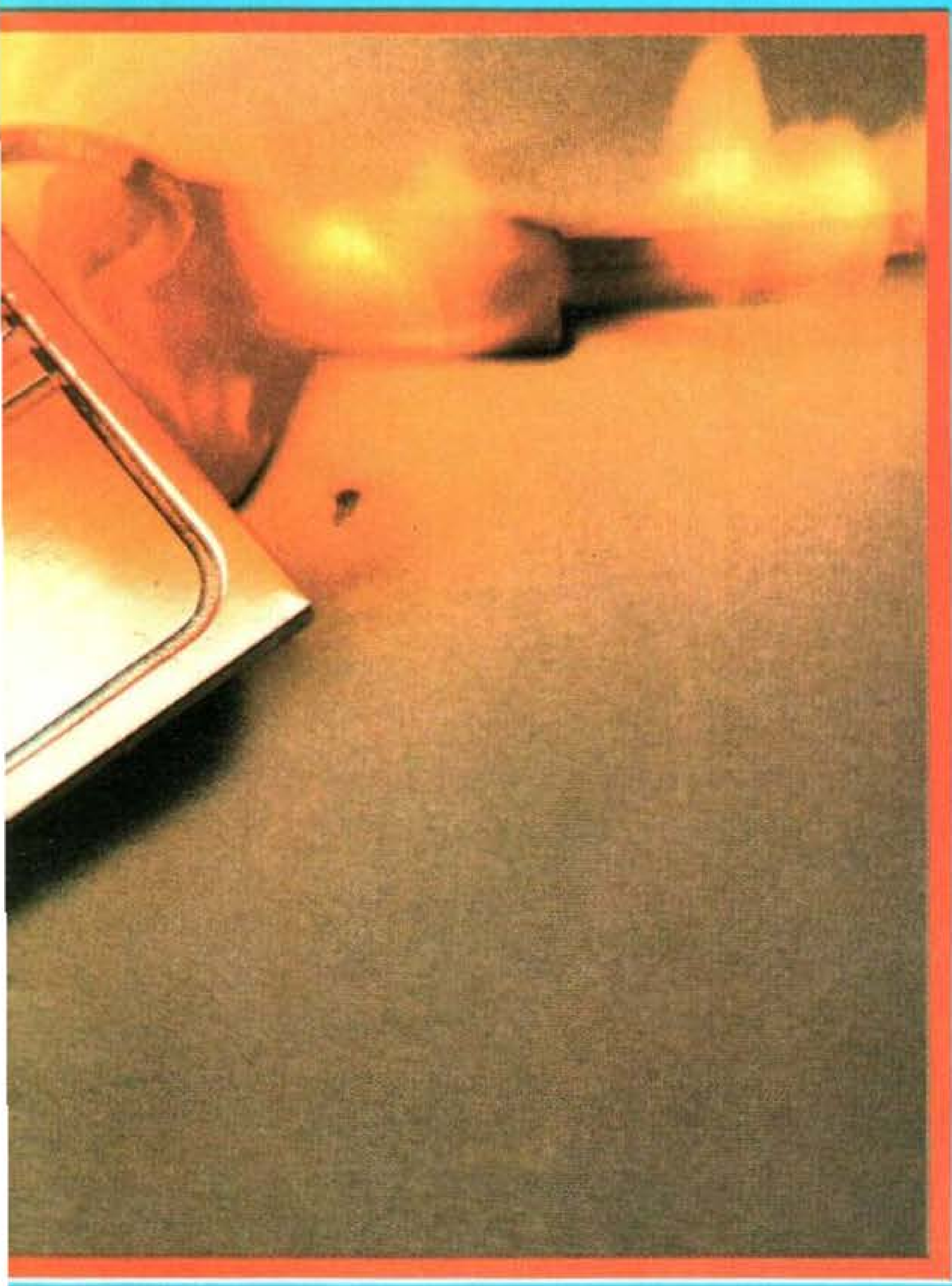
Mangia la polvere, ragazzo! Devi essere una stella dell'autostrada dal naso duro per potertela cavare con **Road Blasters**, fino ad ora l'unico gioco di guida e di combattimento. Alla fine in questo futuro mezzo impazzito può sopravvivere solo un Tarmac Titan. Chi sarà questo guerriero? Sei capace di dare il colpo definitivo?
Bene, hai bisogno di un'abilità di guida eccellente, di un talento enorme nel colpire a morte e di una potenza costante per trionfare in questa corsa mezza strada-mezza combattimento, eccitante al 100%.
La conversione fatta dalla Us Gold di questo fantastico coin-op dell'Atari, tratto dal gioco automobilistico della Matchbox, dovrebbe invadere in questi giorni i negozi di software. Il compito di mettere **Road Blasters** sul Commodore 64 è toccato alla Amazing Products, padre e figlio programmatori, responsabili della versione per il 64 di **Out Run**, che è oggi probabilmente un gioco best seller nel mondo. Lo scopo di **Road Blasters** è di andare diritto fino alla fine della strada, e sopravvivere! Ma questo gioco fa sembrare **Out Run** una semplice passeggiata domenicale. Tutto l'inferno si rivela sotto forma di attacchi provenienti dalle altre automobili, da biciclette, mine e mitragliatrici poste ai bordi della strada. La macchina che guidi è dotata di un laser per dare tutta la forza alla tua spinta. La strada ti conduce attraverso una progressione di paesi con punti di controllo alternati a punti rally.
I punti di controllo sono mete intermedie che ti servono per il carburante supplementare, per poter tenere al massimo la tua auto scialacquatrice. I punti rally assomigliano invece alla linea di arrivo delle gare normali. Quando ne hai vinto uno hai completato una sezione della tua corsa. Devi completare in tutto 50 sezioni. Il gioco non finisce se salti in aria qualche volta, e ti succederà di sicuro, ma quando non hai più carburante. Lungo la strada trovi sfere di carburante verdi e rosse da raccogliere. In alcune sezioni puoi permetterti il lusso di lasciarne da parte qualcuna, ma nelle altre è più o meno necessario raccoglierle tutte per poter arrivare alla fine della sezione di corsa. Ed ora il nemico.
Command cars: sono veloci, lustre e blindate. Normalmente non ti attaccano, ma se, in circostanze normali, entri in collisione con una di loro, è l'annientamento. Se riesci ad avere le armi giuste puoi distruggerle, e se ce la fai



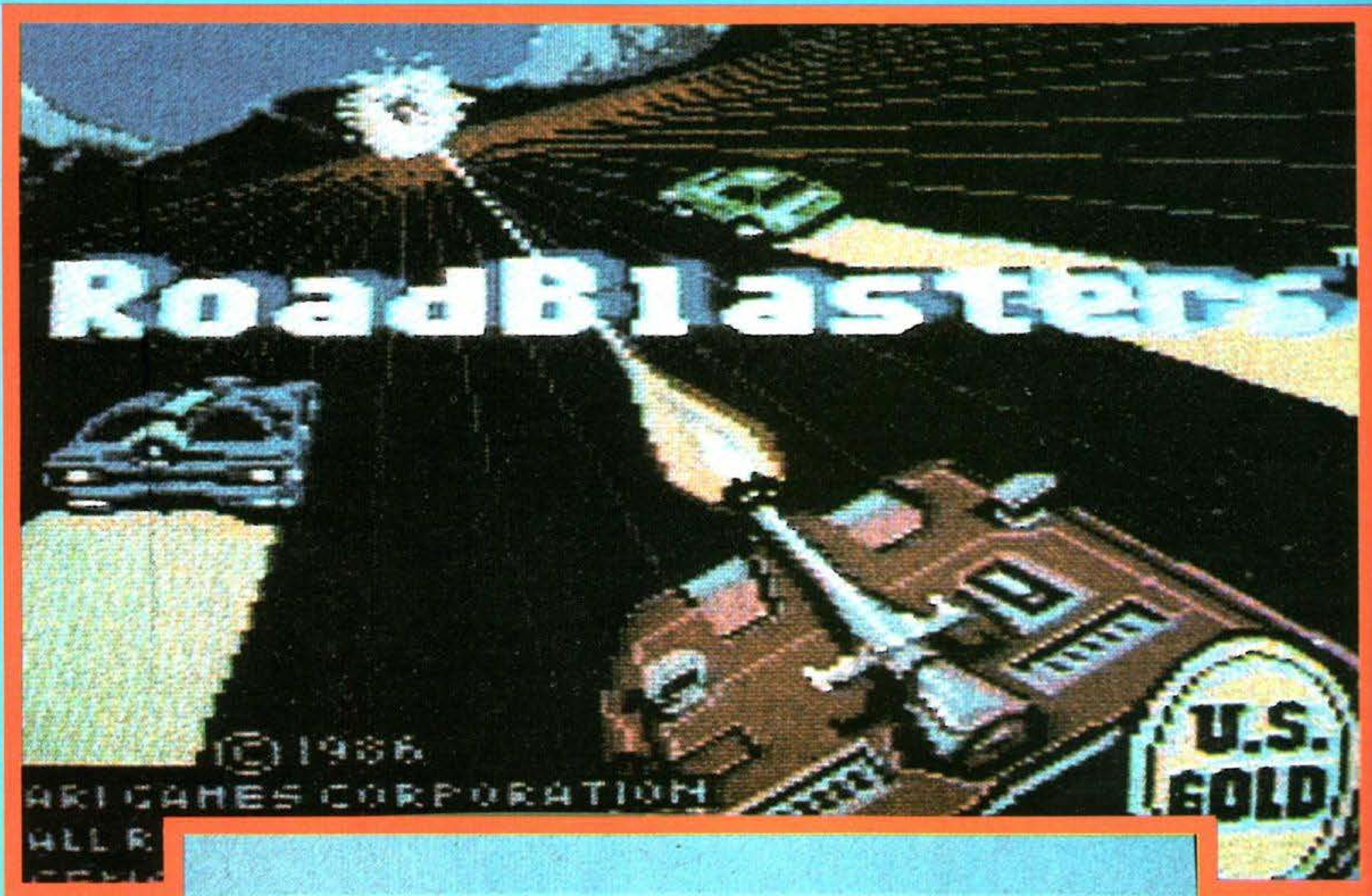
sono 100 punti a tuo favore.
Stingers: sono auto veloci che, se sei sufficientemente rapido, possono essere distrutte. Guadagni per ognuna 50 punti.
Rat jeeps o buggies: sono macchine energiche che possono apparire in qualsiasi momento, farti a pezzetti e provocare incidenti.
Motorcycles: veloci e letali se vengono sulla tua strada. 100 punti se le fai fuori.
Mines: in ogni momento puoi incontrare una o più mine sparse sulla strada. Evitale a tutti i costi altrimenti lo zoom si trasformerà in boom.
E quando sei a velocità massima, è più facile dirlo che farlo. Su certi tratti di strada le mine sono messe secondo uno schema strategico.
Gun Turrets: si trovano ai bordi della strada, da sole o in gruppi. Il tiro di sbarramento che possono farti può essere letale. Se le distruggi aggiungi 200 punti al tuo score
A volte conviene passare il più vicino possibile a queste torri in quanto così riesci a passare sotto agli spari.
Spikers: questi oggetti un po' spinosi vengono lasciati cadere dalle auto avversarie: evitali ad ogni costo.
Toxic Spills: colpiscine uno e ti ritroverai a scivolare via. E queste sono tutte le forze che







hai contro di te, puoi in ogni caso aumentare le tue chances di sopravvivenza raccogliendo altre armi.
In alcuni punti di una sezione di gara un aereo di supporto vola sopra di te e lascia cadere una nuova arma. Se riesci ad agganciarla, di norma lascandola cadere sul tuo tetto, il nemico può beccarsi un colpo. Ma se fai un incidente perdi la tua arma.
In tuo aiuto hai:
Cruise Missile: annienta tutto quello che c'è sulla strada, ma puoi utilizzarlo solo tre volte. È importante che tu scelga il momento giusto per far fuoco, che è quando la strada è affollata o prevedi un incidente.
Nitro Injector: che aumenta la tua velocità senza utilizzare il carburante supplementare. Ma può essere un'arma a doppio taglio. Alle velocità che ti permette di raggiungere è molto difficile riuscire a reagire in tempo a quello che puoi trovarti sulla strada. Dovresti usarlo con cautela, solo per uscire dalle situazioni difficili.
Uz Cannon: che aumenta la tua potenza di fuoco di circa un terzo. È il distruttore principale.
Electro Shield: se lo prendi diventi, per un certo tempo, invincibile.
I programmatori del 64, Dennis e Martin





Webb, padre e figlio, hanno messo tutte le caratteristiche originali del gioco in cinque caricamenti: ''Abbiamo cercato di rendere **Road Blasters** il più simile possibile all'originale'' dice Dennis, responsabile dei grafici. Il figlio Martin si concentra invece sulla programmazione: ''Non abbiamo copiato niente da **Out Run**'' aggiunge Martin.

Out Run si era attirato un certo numero di commenti negativi da parte della critica e i Webb sono, comprensibilmente, un po' preoccupati. ''Abbiamo fatto del nostro me-glio'' dice Dennis ''ed eravamo molto orgo-gliosi di averlo fatto. Spero che chi acquista il gioco non si senta poi imbrogliato''. I Webb sono diventati famosi programmatori in rela-tivamente poco tempo. I loro primi giochi pub-blicati furono **Max Torque** e **Snap Dragon** pe la Bubble Bus. Poi arrivò la commissione d **Out Run** per il Commodore 64. E ora **Road Blasters**.

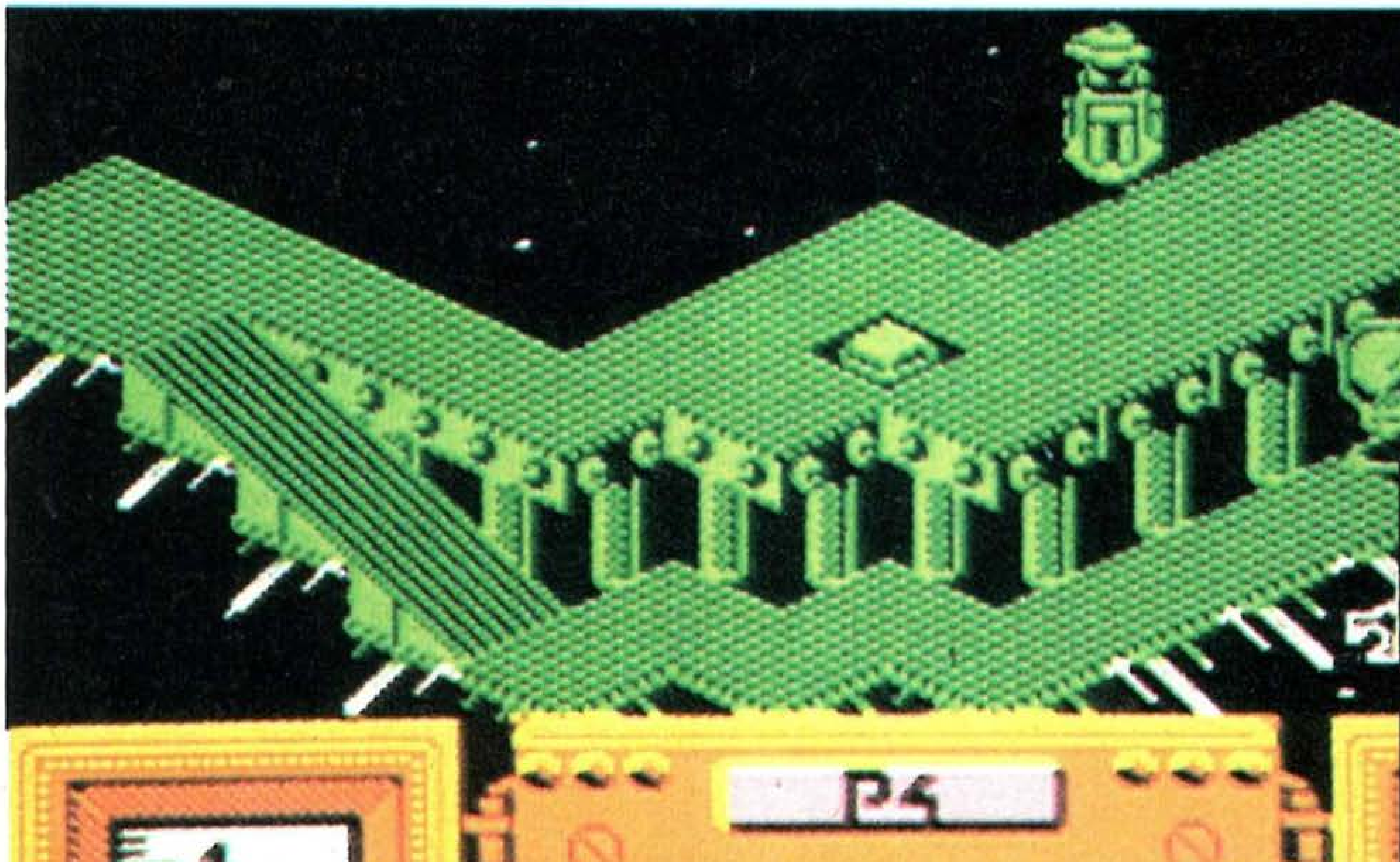
Cristina Barigazz

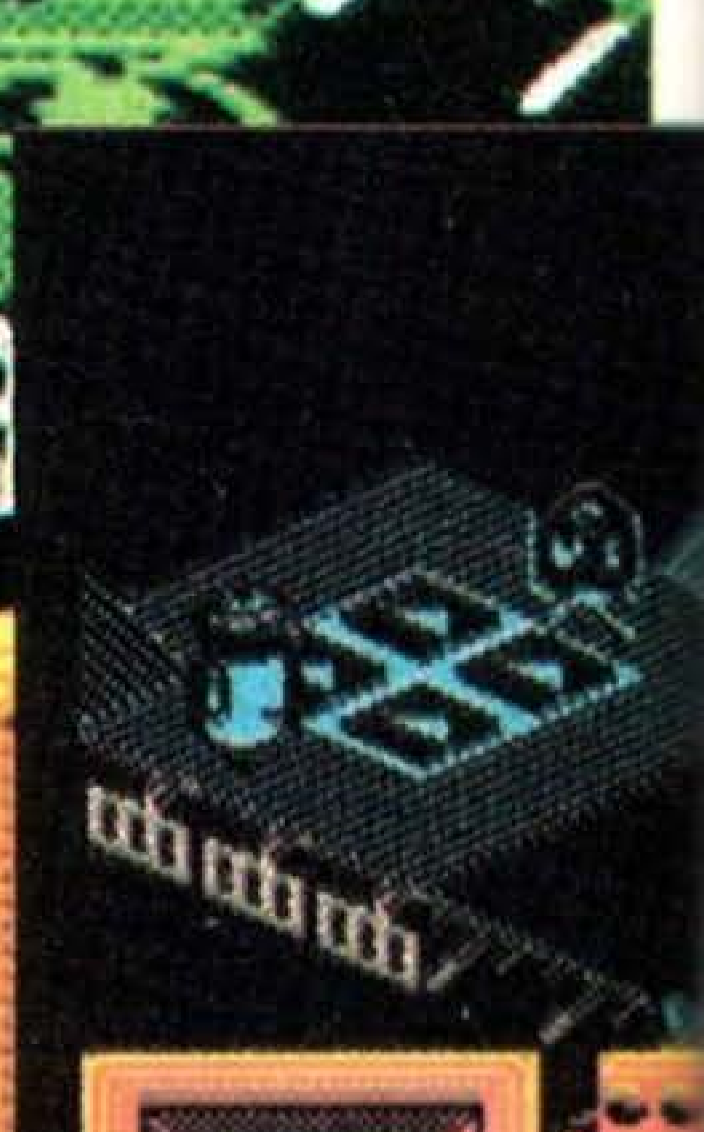
MAGNET

Probabilmente la parte più pericolosa di **Magnetron** è quando Klp-2 si dirige verso una nuova stazione, dove ci possono essere tre droidi che aspettano di afferrarvi. Allontanate il Beam Point così potete attivare la lotta e distruggere i robot che si affollano intorno a voi. Tentate sempre di terminare in un droide decente prima di irradiare.
Dopo avere irradiato è buona idea afferrare un altro droide prima di esaurire l'originale Klp-2, così se siete fatti saltare in aria, non siete resuscitati nel livello precedente.
Costruite una mappa dei legami dei raggi usando dei terminali per individuare la vostra collocazione: quando metà dei livelli è completa è difficile trovare i restanti livelli.

A me piace lasciare alcuni droidi vivi in caso abbia bisogno di loro quando attraverso un livello completato.

I droidi
Nei primi livelli la distruzione dei droidi li elimina, in seguito, se si distruggono in uno spazio si rigenerano in un altro. Perciò la tattica migliore è quella di minacciare i droidi durante il percorso, lasciando i droidi che non disturbano. Voi potete aver bisogno di un certo tipo di droide per una situazione specifica. Ad esempio i droidi G3 spesso ostruiscono il vostro cammino e non possono essere distrutti. Il modo migliore per superare la guardia armata è quello di trovarsi su una P1 che può raggiungere G3. Ecco alcuni cenni che riguardano le specialità dei droidi e il computer vi dà tutte le informazioni necessarie:





TRON

V4 — ha una buona arma per un droide di basso livello
V2 — può portare pesi con maggiore controllo
P2 — ha il dispositivo antigelo
P1 — può distruggere quasi tutto
G1 — ha scudi laser
E3 — può saltare dalle sporgenze senza molto danno.

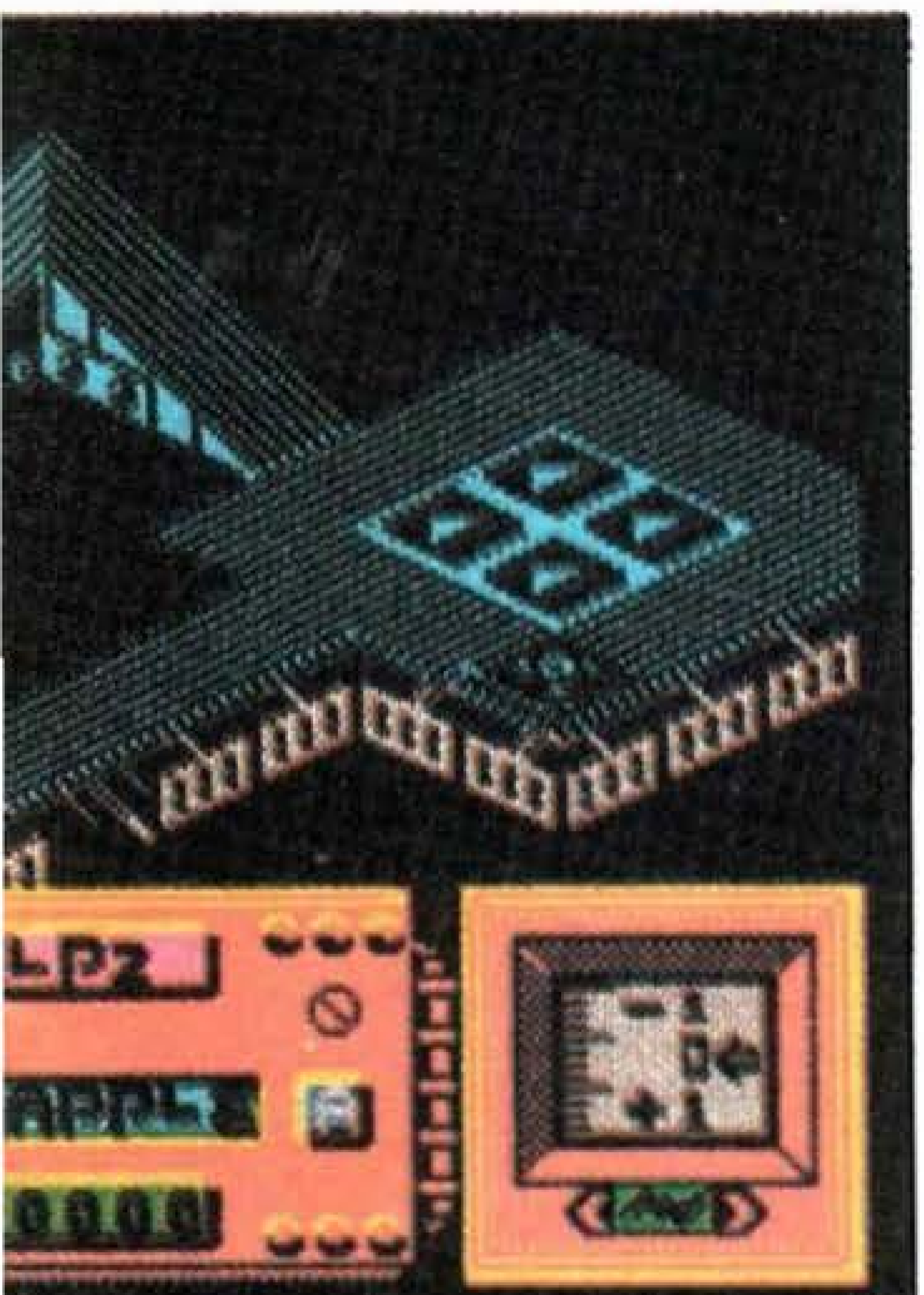
Un droide utile per una cosa è di solito nocivo per un'altra. I droidi con armi e congegni migliori scoppiano più velocemente. Di solito il droide più debole dura più a lungo a patto che non venga colpito. Vi sono un paio di droidi da tenere sotto controllo perché hanno potenti battterie che permettono loro di rimettersi dai colpi.

Le armi

Ogni arma ha i propri vantaggi e svantaggi. Confrontate l'arma con la situazione in cui vi trovate per il migliore effetto.

Cruiser: un'arma che serve per gli angoli o su e giù per le rampe. È un po' confusa riguardo il modo di andare negli spazi aperti, ma eccellente nelle gole strette e curve.

Mortar: molto potente, ma difficile da puntare. Quest'arma è utile per sparare ad un droide su una rupe più alta o su una rampa.



Plasma bolt: veloce, di media qualità utile per distruggere i droidi.

Seeker: può distruggere molti droidi, ma se lo mancate, toglietevi di mezzo perché il missile a forma di boomerang lo rinvia in Klp-2 anche se lo usa.

Bouncing bomb: arma potente e a lungo raggio che può saltare su e giù dalle rampe e permette di sparare in direzione dello schermo.

La lotta

Se Klp-2 sembra stanco di voi, è tempo di lottare per rifornirvi di energia. Mai giocare come Klp-2, è troppo vulnerabile. Se uno spazio è realmente difficoltoso, date uno sguardo e uscite. Poi entrate nella sezione lotta, entrate in una stanza e dirigetevi verso un droide. Si troveranno nella stessa posizione come quando avete lasciato lo schermo. In questa sezione lanciatevi da una rupe e atterrate sulla testa di un droide. Questa è una tattica molto utile contro i droidi con armi potenti. Talvolta dovete lottare contro ogni cosa che incontrate lungo il percorso per rimanere in vita. Per i droidi dal grilletto facile, saltate su di essi appena raggiungono un angolo e affrontateli su una rampa. Osservate che se ci sono pochi droidi nella stanza, questi hanno paura e sparano con le armi. La lotta risulta più facile se affrontate un droide con minore potere. Se siete un Klp-2 è rischioso lottare contro qualcosa più alto di un droide P1. Il rischio aumenta a secondo del telaio del vostro fucile e di quello dei nemici.

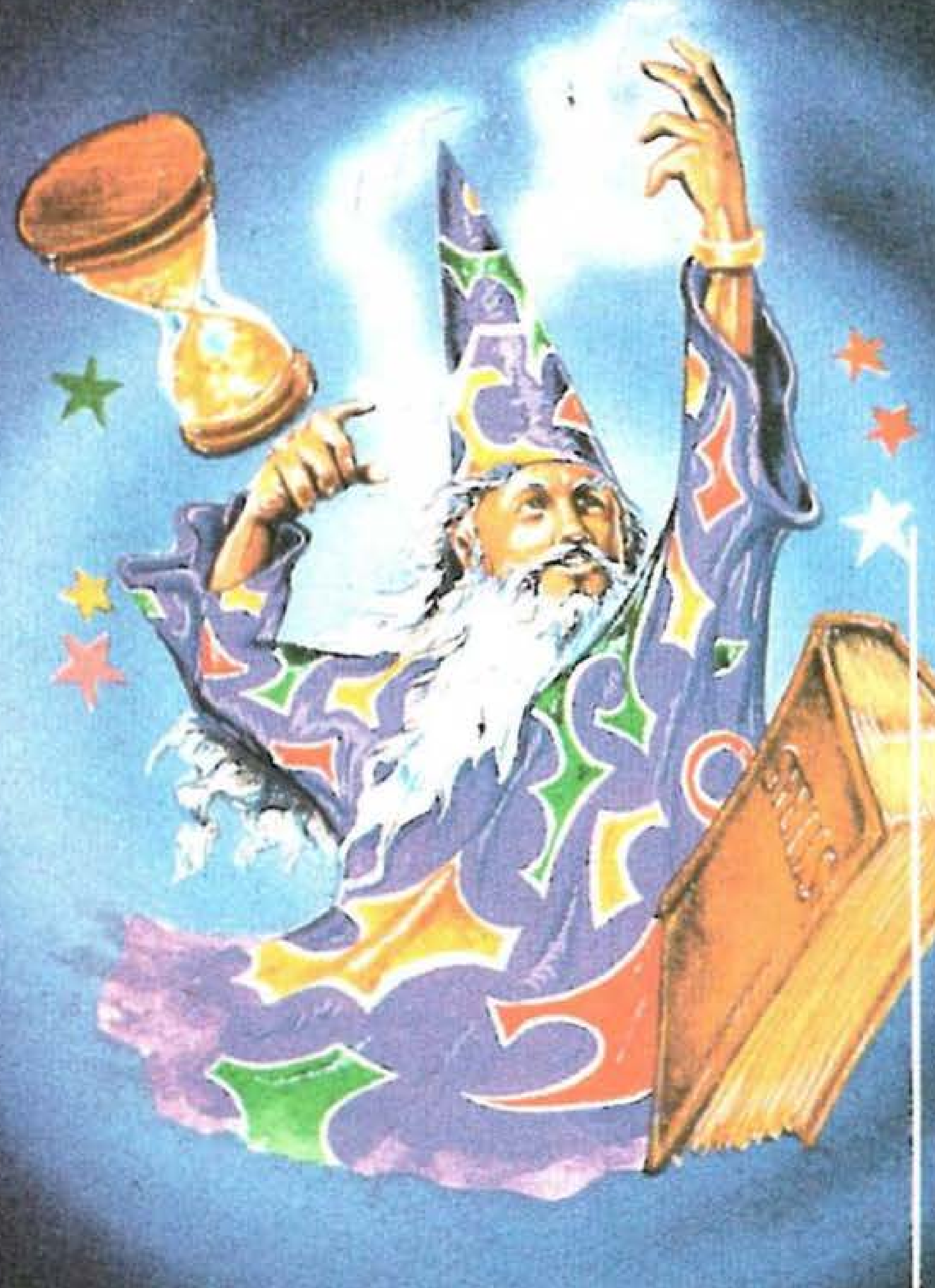
Dapprima dirigetevi sempre verso il Detonator Line, poi verso le icone a sfera in fila alla sommità poiché sono più difficili da collocare. Una tattica utile è quella di ruotare quattro icone girando costantemente su un quadrato.

Se avete due icone di fila, muovete la terza icona accanto e guidate. Dopo poco si sistemano nella posizione corretta. Un'altra tattica è quella di vedere le tre icone connesse come un serpente che può essere fatto per muoversi guidando il cursore nella testa e giù nel suo corpo. È bene non pensarci molto, muovete il cursore e presto vi abituerete ai diversi movimenti.

I reattori

Per risparmiare tempo se un reattore è un mezzo lungo per andare lontano, spegnetelo, distruggete il vostro telaio e saltate da una rupe. Se vi sono droidi vicino ad un reattore e non avete una bacchetta per abbatterlo, continuate a muovere un'asticella e a distruggere il vostro telaio. Poi afferrate un altro droide e ripetete il movimento. Andate verso i reattori il più in fretta possibile, altrimenti i robot si rigenereranno; è utile segnare sulla cartina i reattori e i Beam Points su una griglia 4 a 4 per ogni livello. Il computer vi mostra la localizzazione di ogni livello.

Time and mag







Time and Magik contiene tre delle migliori avventure della Level 9, **Lords of Time**, **Red Moon** e **The price of magik**, e la curiosità nell'avvicinarsi a questa compilation è di vedere se siano stati apportati dei miglioramenti a questi giochi già noti. Stando alla confezione, ogni gioco è stato arricchito ed ampliato fino a raggiungere le 60.000 parole di testo. La compilation si compone di tre cassette, accluse ci sono le istruzioni per il caricamento, alcune indicazioni relative a ciascun gioco e una storia di ambientazione. Niente immagini in queste avventure, ma chi già conosceva la grafica originale si renderà conto che è meglio avere del testo supplementare!

In **Lord of Time** si viaggia nel tempo dentro un orologio a pendolo, alla ricerca dei nove oggetti vitali che, una volta combinati, sventeranno le trame dei Signori del Tempo. In **Red Moon** si menano le mani e si lanciano incantesimi mentre si cerca di entrare in possesso di un cristallo d'energia. In **The price of Magik** invece si comincia a giocare sani di mente e poi si perdono i venerdì cammin facendo, ma non preoccupatevi, poiché più matti siete meglio saprete affrontare il terribile mago Myglar.



In effetti non molto è cambiato rispetto ai giochi originali: il testo è stato certamente arricchito, ma i problemi e i rompicapo sono rimasti praticamente immutati. Chi ama le esplorazioni si troverà nel proprio elemento nelle enormi aree di gioco di questi programmi, e si prepari ad usare carta e penna per cercare di tracciarne una mappa.

Per chi non conosca già questi giochi, **Time and Magik** è un acquisto decisamente consigliabile, anche perché senza di essi nessuna collezione di avventure può dirsi completa!


ne steps back into the picture.
the heady smell of magic.

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI



VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche.
Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Compro il programma che trasforma il Commodore 64 in uno Spectrum su cassetta a L. 20.000 più spese postali.
Devis Aiolfi - Via Amendola 3 - 20090 Caleppio di Settala (MI) - Tel. 02/95899015.

● Vendo Commodore 128 + disk drive 1571 + stampante MPS 803 + registratore Commodore per CBM 16 con adattatore AZ CBM 128 + cartuccia copiatrice programmi Blue Berry + oltre 30 dischi + 2 joystick + manuale in italiano. Prezzo da concordare.
Mauro Paladini - Via dei Crocioni 5 - Scarperia (FI) - Tel. 846649.

● Vendo giochetto elettronico del calcio un mese di vita a L. 30.000 eccellenti condizioni. Venire alle 8 di mattino per favore o dopo le 9 a Monteverde in via Basilio Bricci 25.
Alessandro - Viale G. Marconi 112 - Roma - Tel. 5571056/5806665.

● Scambio/compro Super Soccer in cambio cedo Super Chess. Telefonatemi dal 9.9.88 e scrivetemi quando volete!
Daniele Quarto - Via Pietro Ravanas 113 - 70100 Bari - Tel. 080/341512.

● Vendo a prezzi stracciati tutti i miei videogames per CBM 64. Inviare L. 600 di francobolli per lista.
Massimo Rossi - Via del Poggiolino 104 - Figline Valdarno - Tel. 055/959619.

● Vendesi eccezionali giochi per VIC 20, espansi o inespansi. Si assicura massima serietà. Per ricevere la lista dei giochi inviare L. 650 a:
Alessandro Bianchi - Via E. Mattei 4 - Gazzo di Bigarello (MN) - Tel. 0376/45220.

● Vendo Commodore 64 in buone condizioni + drive 1541 + 2 registratori e duplicatore giochi + 700 giochi circa, cartucce turbo disk. Telefonare ore pasti o scrivere a:
Massimiliano Penge - V.le Bonomi 10 - Cassino (FR) - Tel. 0776/24197.

● Vendo giochi per il Commodore 64 come: Wonder Boys, Pac-Land, Dragon's Lair I. Io possiedo tutti gli sport, Summer Games I e II, Ghost'n Goblins e molti altri. Telefonare ore pasti per accordarsi. L. 250 l'uno.
Cristian Bertamoni - Via Ponticelle 3/Bis - Monticelli Terme (PR) - Tel. 0521/657982.

● Cerco espansione 16 K Ram per Vic 20, in cambio cedo cartucce gioco (10) + cassetta con 30 giochi + 2 libri e cerco ancora giochi su cassette per Vic 20 con seguenti giochi: Karaté, Olimpiadi, Rambo e altri giochi.
Ivan Giorgio - Via della Pisana 370 - Roma - Tel. 6260978.

● Vendo CBM 64 + mouse 1531 + adattatore telematico 6499 + registratore CBM + programmi dimostrativi, utility, video games ecc. (disco o cassetta) a L. 370.000 trattabili.
Francesco Versace - Via G. Leopardi 6 - Carmagnola (TO) - Tel. 011/9711630.

● Vendo per ZX Spectrum: cassette (minimo 5) a L. 6.000 l'una; stampante "Alphacom 32" a L. 130.000; interfaccia 1 e m/drive a L. 150.000; interfaccia joystick "Kempston" a L. 15.000.
Tommaso Manunza - Via Pergolesi 79 - Cagliari - Tel. 070/487545.

● Vendo computer MSX Fenner + registratore + un centinaio di giochi in ottimo stato. Telefonare ore pasti allo 041/441155 e chiedere di Samuele. Possibilmente il compratore dovrebbe risiedere in provincia di Venezia.
Samuele Tosatto - Via Valsugana 78 - Noale (VE) - Tel. 041/441155.

● Vendo Commodore Plus/4 + Datasette Comm. 1531 + manuale software integrato, foglio elettronico ecc. + 2 manuali uso datasette e Comm. + cassetta word processor, agenda telefonica ecc. il tutto ancora in scatola a sole L. 200.000 o scambio il tutto con CBM 64. Telefonore dopo le ore 14,30 a:
Denis - Via Gioberti 19/8 - Orbassano (TO) - Tel. 9018144.

● Vendo Philips MSX VG-8020 da 80 K Ram + joystick spectravideo + registratore Sony + 300 programmi circa il tutto a sole L. 500.000 trattabili.
Roberto Bianchi - Via Ida Mari 4 - Pontetaro (PR) - Tel. 0521/618197.

● Vendo Atari 800 XL completo di registratore, lavagna magnetica e joystick con cassette e cartucce (Joust, Did Dug, Blue max, Atari Artic, Rambo, Box, Rider Over Moscow, BMX simulator e altri).
Gaetano Petruzzelli - Via O. Flacco 14/4 - 70010 Valenzano (BA) - Tel. 080/8772939.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 500 Tra cui: Super Hang-On, Side Walk, Handball Maradona, Esse Team II, Spy vs Spy II-IV, Pac-Land, Catch, Out Run, Gary Linker (Super Star Soccer), Sexy Breakout, Basket Master, California Games ecc.
Castaldo Cuono - Via Diaz 8 - 80011 Acerra (NA) - Tel. 081/8859170.

● Cerco giochi per CBM 64 come: Kik Start II, Pallanuoto, Gli Antenati, Calcio con rigori e punizioni max. L. 2.500. Inoltre vendo giochi come Pedro, Robert, Chess, Qix, Star Trek ecc.
Franco Signorile - Via Peucetia 13 - 70026 Modugno (BA) - Tel. 080/560169.

● Compro a prezzi ragionevoli per CBM 64 i seguenti programmi su cassetta: Karnov, Hot Wheels, Mindez, Deadeline.
Marco Mazzucco - Via C. Cattaneo 21 - Robecco S/N (MI) - Tel. 9471536.

● Cerco cassetta per giocare al Totocalcio Totip Enalotto con prezzo non superiore a L. 10.000.
Cosimo Palumbo - Via Lucania 31 - 74100 Taranto - Tel. 099/335346.

● Compro i seguenti giochi: Survivor, Amaurote, Sentinel, Barbarian, Saboteur II, Gauntlet, Leviathan, Catch 23, Zynaps, Mask, Indiana Jones, Brainache, Nonamed, After the war, Game Over, Micronaut 1, Exolon, Star Fox, Sidewize, Into the Eagles Nest, Moon Strike, Death wish 3, Rebel, Trantor, Army Moves, Solomon's Key, Hydrofool, The Artist e tanti altri programmi per ZX Spectrum. Inviare liste complete di descrizioni a:
Mario Bevanda - Via Lombardia 8 - 94100 Enna - Tel. 0935/23606.

● Vendo favolosi giochi per C 64. Qualche esempio? Impossible Mission II, Grizor, Subterranea, Mask 1, 2, E 3, Target Renegade, ecc. Prezzi da L. 500 in su. Per la lista telefonatemi (ore pasti) o scrivetemi:
Paolo Rinaldin - Via della Rosta 32 - 33100 Udine - Tel. 0432/295664.

● Cerco disperatamente i giochi: Trojan, X Saind Sleena, Doble Dragon e Cnucne Joe. Aiutatemi vi prego!! Telefonare ore pasti per un prezzo ragionevole.
Andrea Rigutini - Via A. Costa 12 - 00177 Roma - Tel. 2572626.

● Attenzione! Se hai il Seuck e sei riuscito a combinare qualcosa, anche solo sprite, sfondo, ecc..., che ritieni sufficiente spediscimelo assieme a L. 3.000 su disco o nastro e parteciperai al Seuck Club. Ti verrà inviato un disco o cassetta con il lavoro degli altri iscritti + il bollettino. Cosa aspetti allora? Mettiti al lavoro.
Daniele Piumatti - Via Altina 8 C - 10048 Vinovo (TO) - Tel. 011/9656118.

● Vendo giochi per CBM 64 e per Amiga 500. Più di 500 giochi a prezzi variabili (L. 3.500-6.000). Ultimissime novità per tutti i gusti, alcuni esempi? (Eco, Out Run, Predator, King of Chicago, Interceptor, ecc. Si richiede massima serietà. Telefonare ore pasti.
Fabio Vestri - C.so Torino - 10090 Buttigliera Alta (TO) - Tel. 011/930143.

● Vendo giochi per Amiga e per CBM 64 a L. 3.000-6.000 ciascuno. Più di 600 giochi con continui arrivi. Alcuni esempi? Combact School, Eco, Driller, Interceptor, Ferrari F1, ecc. Massima serietà. Telefonare ore pasti:
Andrea Lazzarotto - Via Rocciamelone 7 - 10090 Buttigliera Alta (TO) - Tel. 011/9311766.

● Compro il programma che trasformi lo ZX Spectrum 48/128 in CMB 64 (solo se su nastro). Max serietà. Pago max. 15.000-20.000. Inoltre cerco belle simulazioni di tennis per Spectrum tipo bar.
Mario Rassu - Via A. Cencelli 90 - 00177 Roma - Tel. 06/299886.

● Compro il programma che trasformi il C 64/128 nello Spectrum 48K, pago fino a L. 13.000. Cerco Scooby Doo, Pacman, Popeye, Indiana Jones, Mario Bross, Superman, The Flingstones scambiandoli con Catch, Space pilot 2, Agente 007, Hardball, Parallax, Equinox, N.O.M.A.D. tutti per C 64/128 solo per cassetta. Se avete tutto questo telefonatemi ore pasti o scrivere al seguente indirizzo:
Emanuele Martellotti - Via della Repubblica - Campi S. (LE) - Tel. 0832/761796.

● Vendo stupendi giochi a L. 800 per C 64 come: Dragon's Lair I e II, Out Run, California games, Buggy Boy, Tuono Blu, Green Beret, Arkanoid I e II, Revs +, Ghost's Goblins, Visitors, Target Renegade, Ikari Warriors, Barbarian, Platoon, Calcio con rovesciate, punizioni e falli, Io, Rambo, Aliens, 720§y6, Super Sprint, 4 Th & inches, Rastan, Golf 3D II, Bubble Bobble, Rampage, Rampars, Deflektor, Firetrap, International Karate +, Pac-Land, Zibex, Rolling Thunder... Traz, Flyng-Shark. Richiedete la lista gratuitamente a questo indirizzo:
Gabriele Bambagioni - Via Sabatina 38 - 58050 Arcille (GR).

● Vendo favolosi giochi per CBM 68 tutti a L. 1.000 tra cui: Combact School,' California Gamse, Platoon, Ikari Warriors, Defender of the Crown, Bubble Bobble, Rolling Thunder, Wonder Boy, Buggy Boy, Out Run, Enduro Racer, Arkanoid, Metro cros e molti altri.
Nicola Munaretto - Via E. Dandolo 16 - 30126 Lido-Venezia - Tel. 764818.

● Compro/cerco i seguenti giochi per CBM 64: Last Ninja, Dragon's Lair I e II, Bubble Bobble, Barbarians, Spy vs Spy, Space Ace, Wonder Boy, Skate or Die. Max serietà. Massimo a L. 2.000 cadauno. Telefonare dopo ore 20 a:
Gabriele Baccagli - Via Vallazze 89 - 20131 Milano - Tel. 2667817.

● Compro computer ZX Spectrum 48K con manuali originali + 100 programmi solo a L. 100.000.
Devis Ajolfi - Via Amendola 3 - 20090 Caleppio - Tel. 02/95899015.

● Il Pas Sotware offre abbonamenti per CBM 64 disco/cassetta - Amiga 500 a L. 60.000 mese, supporti esclusi (CBM 64 disk) 60.000 mese con supporti (CBM 64 cass) 80.000 mese supporti esclusi (Amiga). Inoltre vendiamo hardware a prezzi stracciati (joystick, cartucce, dischi).
Marcello Anastasi - Via G. Verdi 12/C - S.S. Ticino (MI) - Tel. 97270206.

● La Pas Soft International è lieta di offrirvi i migliori giochi inediti dagli USA per Amiga 500 (Strip Poker, Return of the Atlantis, Karaté, Ferrari F1). Ogni gioco L. 10.000 (supporto incluso) abbonamenti.
Arnaldo Modica - Via Arena 29 - Milano - Tel. 8358119.

● Hei tu che annaspi nei tuoi 2 o 3 videogiochini. Vuoi le migliori novità inglesi, tedesche, olandesi ecc. Chiama Il Pas e abbonati sarai aggiornato e beato. Inoltre cambio Pc 128 olivetti + penna otti-

ca con CBM 64 in buono stato o vendo a L. 300.000.
Marcello Anastasi - Via G. Verdi 12/C - S.S. Ticino - Tel. 97270206.

● Non leggermi!!! No! No! Vabbe se ci tieni, saprai che la Great Pas Soft International abbona chiunque voglia abbonarsi, il prezzo? Un inezia, indi siccome suole, abbonatevi.
Piero Di Bello - Via Argelati 30/A - Milano - Tel. 8358718.

● Compro Out Run, Wonder Boy, 2ª Guerra Mondiale, calcio, Vietnam. Compro e cerco disperatamente Out Run in floppy a qualunque cifra con manuale per C 64.
Carlo Bianchi - Piazza A. Italia, 20035 Lissone (MI) - Tel. 039/482352.

● Vendo giochi per CBM 64 solo su disco come: Cybernoid, Ikari Warriors, Pac-Land, Alien, Target Renegade, Terramex, Rolling Thunder Gryzor, Arkanoid II, Io, Predator, Northstar, Black Lamp, Barbarian, Fourth Einches, Platoon, Risk e tanti altri. Prezzi da L. 1.000 a L. 3.000 + disco + spese postali. Scrivetemi solo.
Alessandro Ziveri - Via Cantone Mamiano 14 - 43030 Mamiano (PR).

● La Andrew Soft vende progr. per Atari St., Amuga e C 64 a prezzi di L. 7.000 a programma per i primi due (disco compreso) e L. 8.000 a disco per C 64. aggiornamenti settimanali in anteprima rispetto l'Italia. Possibilità di abbonamenti con prezzi di L. 5.000 per Atari e Amiga e L. 6.000 per C 64.
Andrea Pase - Loc. Spesc 8 - 28030 Montecrestese (NO) - Tel. 0324/35673.

● Vendo CBM 64 + registratore + joystick + 63 giochi bellissimi tra cui: Until, Avventure a Las Vegas, Panic, Parigi-Dakar. Tre mesi di vita con garanzia al fantastico prezzo di L. 360.000.
Emiliano Destro - Via Frassanedo 16 - 35020 Padova - Tel. 640809.

● Vendo per C 64 giochi come: Impossible Mission I e II +, Predator, Platoon, Bubble Bobble +, Waterpolo, Buggy Boy, Punch Out, Combact School +, Giana Sister +, Grizor, Ikari Warrior's +, Super Sprint, Terramex, California Game, The Game, Western Games, Side Arms, Renegade I e II, Super Hong-Hon, Gary Lineker, Soccer. In arrivo tutti i giochi di Zap ogni mese.
Andrea Picchi - Via dell'Olmo 50 - 57124 Livorno - Tel. 409017.

● Vendo fantastici giochi per lo Spectrum 48K: Karaté, Olipiads, Attacco su Mosca, Il ritorno di Mr. Boom, Boing 2, Attila II, Policeman, Invasione Spaziale, Break Space, ecc. a L. 900 cadauno. Ordine minimo di 10 cassette. Telefonatemi o scrivetemi a:
Gino Rera - Via Tancia 42 - 02043 Contigliano - Tel. 71666.

● La Pas Software vende tutti dico tutti i video giochi esistenti al mondo per CBM 64. Inoltre abbona chiunque voglia abbonarsi; il prezzo ecco qui: cassetta 1 mese L. 50.000 con supporto, disco 1 mese L. 60.000 supporti esclusi (in media dai 20 ai 150 dischi); Amiga 500 L. 80.000 supporti esclusi.
Marcello Anastasi - Via G. Verdi 12/C - S.S. Ticino - Tel. 97270206.

● Vendo 3 cassette per Commodore 128 con i seguenti giochi: Dective, Dr. Charlie, Black Jack, Breakout, Fourier la palude. Tutto a L. 25.000, oppure in cambio 3 cassette per 64.
Fabrizio Varo - Via Longarola 80 - 40012 Caldera-ra (BO) - Tel. 051/723360.

● Cerco disperatamente un programma su disco o nastro che tramuti il CBM 64 in uno Spectrum 48K. Offro fino a L. 20.000. Telefonare a qualunque ora per informazioni. Max serietà.
Roberto D'Addario - Via Adriatica Sud 4 - 66023 Francavilla M. - Tel. 085/4912276.

● Vendo a L. 1.000 i migliori giochi per C 64 tra cui: Arkanoid II, Andy Capp, Basil, Driller, Jack the Nipper II, Hunter's Moon, Platoon, Garfield, Ikari Warrior, Road Wars, 4 Th and inches, Terramex, Rim Runner, Pac-Land, Target Renegade. L'ordine minimo è di 10 games, annuncio sempre valido (solo su cassetta).
Bartolomeo Notari - Via Benacense 65/B - 38068 Rovereto (TN) - Tel. 0464/434334.

● Compro giochi per CBM 64 quali: Kik Start II, Academy, Strike Fleet + istruzioni + cassetta a max L. 20.000. Possibilmente Lombardia e zone limitrofe. Per informazioni rivolgersi a:
G. Luca Bianchi - Via Stelvio 23 - 23100 Sondrio - Tel. 215491.

● Vendo programma, facile da usarsi e a prezzo modico, che permetta di caricare giochi dello ZX Spectrum 48K sul C 64.
Mattia Brocca - Via Toselli 31 - 73036 Muro Leccese.

● Causa cambio sistema svendo cassette per ZX Spectrum 48K ed alcune per CBM 64. Tutto a metà prezzo sia cassetta monogioco che multigioco.
Marco Sandrini - Via Spluga 37 - 23020 Nuova Olonio - Tel. 0342/687995.

● Compro per CBM 64 a L. 2.000 l'uno i seguenti giochi: Frank Bruno's, Boxing, Barbarians II, Kik Start III, Regata, Kung Fu Master, Champion Ship Wrestling, The Dooble. Telefonare ore pasti e chiedere di Rudy. Sono impaziente, sbrigatevi.
Rudiano Macaione - Via Piave 133 - 96100 Siracusa - Tel. 65195.

● Attenzione!! Il Commodore Computer Club vende software e hardware a prezzi favolosi: moltissime novità come: Io, Garfild, Wonder Boy (bar), Out Run, Bubble Bobble, The Last Ninja, Barbarian. Inoltre per l'hardware prezzi introvabili: Niki II a L. 85.000; Final Cartridge III L. 90.000; Magic Formel L. 85.000; Speed Dos L. 65.000. Per informazioni scrivere o telefonare (dopo ore 22) a:
Emanuele Lopatriello - Via G. Di Giulio - 75015 Pisticci - Tel. 0835/433697.

● Il Commodore Computer Club vende software & hardware per C 64 & C 128. Moltissime novità tipo: Io, Impossible Mission II, Pac-Land, Airbone Ranger, The Train, Platoon, Super Hang On, Combact School, La Voce, Spectrum simulator, Disk copy ecc. Inoltre vasto assortimento di hardware come: The Final Cartrige III, Niki Cartridge, Expert O.M.A., ecc. Per maggiori informazioni scrivere o telefonare a:
Emanuele Lopatriello - Via G. Di Giulio 64 - 75015 Pisticci - Tel. 0835/433697.

● Compro programma, su cassetta, che permetta di trasformare il CBM 64 in ZX 48K, ad un massimo di L. 5.000. Annuncio sempre valido. Telefonatemi!
Roberto - Via Canino 21 - Roma - Tel. 06/3288957.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

SPECIAL.PROGRAM N. 48

VENDO COMPRO CERCO TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

____

____

____

____

____

____

____

____

Nome ________________ Indirizzo ________________

Città __________ C.A.P. ______ Tel. __________ Età ______

● Compro Labxrinte.
Dario Seimonelli - Via Capuana 50 - Rho (MI) - Tel. 9315995.

● Vendo per CBM 64: Dragon's Lair I e II, Ghost's Goblins, Last Ninja 2, Indiana Jones 2, Karaté Kid 1 e 2, Master, Ye ar Kung Fu, International Karaté 2, Tai Pan, The Last Ninja.
Gianni Mason - Via Mameli 7 - 30038 Spinea (VE) - Tel. 992990.

● Eccezionale offerta!!! Vendo i migliori giochi in mercato per il C 64 e per lo ZX Spectrum 48K sia su dischetto che su cassetta. Vasto catalogo in regalo: Scrivere o telefonare a:
Dante Didomenico - Via Guerritore 41 - 84013 Cava de' Tirreni - Tel. 089/465428.

● Vendo ultime novità mondiali importate direttamente da Olanda, Inghilterra e Germania su disco per CBM 64. Faccio anche abbonamenti mensili.
Giuseppe Malaspina - Via Matteotti - Formia (LT) - Tel. 0771/24618.

● La RAMSOFT presenta a prezzi trattabilissimi le ultimissime novità per sistemi Spectrum MSX e C 64, come Arkanoid 1 e 2, Head aer Heals, Mega Apocalypse, Gryror, Slap Fight, Firefly, Terrames, Karnov, Paperboy, Fend, Colony, Hunter's Moon, lo, Traz, Gybernoid, Mask, Zynaps, Xecutor, Histerya, Zybex, ATF, Tetris, The plying Shark, Super Hang-on 1 e 2, Platoon, Rolling Thunder ed altri 6.000 (!) titoli nuovissimi continuamente aggiornati e classici come Green Beret, Great Escape, Starquake, Patman, Cobra, ecc. Disponibili una marea di trucchi, pokes ed utilities. Annuncio sempre valido. Max serietà. Scrivere a:
Luca Bisti - Via Leoncavallo 31 - 58100 Grosseto - Tel. 0564/20251.

● Ecceziunale veramente vendo cassetta con i seguenti 20 bellissimi giochi per CBM 64: Mario Bros 2, Druid, Inferno dantesco, Mask III, Guerrilla War, Wonder Boy, Ghost'n Goblins, Hang-On, 1942, Bubble Bobble, Green Beret, Pac-Land, Buggy Boy, Rygar, Metro Cross, Rolling Thunder, 007, Out Run, Cobra, Nerulus. Solo alla miserabile cifra di L. 32.000 (spese di spedizione comprese). N.B. Se qualche gioco già lo hai, potrà essere cambiato ed empio con Sanxion, Paper Boy, Rampage, Terra Cresta, Iron Morse, Commando, Bomb Jakc e moltissimi altri. Oh... scusate c'è pure Renegade.
Roberto Pagano - Via Buggianese 72 - Ponte Buggianese (PT) - Tel. 0572/636091.

● Help me! Cerco programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K Ram e che carica giochi e altri programmi per Spectrum 48K a prezzo ragionevole.
Marco Falchetti - Via Carso 42 - Romano di Lomb. - Tel 0363/912432.

● Vendo per CBM 64 giochi e programmi, nastro e disco, massima serietà, aggiornamenti mensili di giochi e programmi sulle ultime novità. Per lista ed informazioni telefonare preferibilmente dalle 19.30 alle 20.30 a:
Cristiano Lefèvre - Via Fontana Beata 2 - Ghemme (Novara) - Tel. 0163/840904.

● Vendo computer Commodore 64, registratore 1530, duplicatore, manuale in italiano e edizioni di libri informatica + in omaggio Vic 20 con cassette gioco. Il CBM 64 mai usato causa immediato passaggio altro sistema. Chiedere di Massimo.
Massimo Perino - Poggiolo Scalo - Orbetello (GR) - Tel. 0564/862176.

● Vendo per CBM 64 il favoloso, per dir poco, gioco di "Conad il barbaro" ad un prezzo stracciato, oppure lo cambio con Test Drive o con Dragon's Lair I e II. Telefonare durante ore pasti.
Antonio Argentieri - Via Leonardo da Vinci - S. Vito dei Norm. (BR) - Tel. 0831/965600.

● Vendo 27 favolosi giochi per Commodore 64, come Popeye, B.C., Giruss, Zaxxon, Biliardo, Soccer, Tarzan, Pole Position, Snoopy e tanti altri a sole 15.000 lire compresa cassetta. Massima serietà.
Passacantilli Angelo - Largo Nanino 26 - Tivoli - 0019 Tivoli - Tel. 496354.

● Vendo ben 75 fantastici games in un'unica cassetta per CBM 64 al modicissimo prezzo di L. 25.000 trattabili. Caricabili con turbo tape. Inoltre vendo stupendi games singoli come: F104 II, Olimpiadi II, Breakdance, Cavernicolo II, I barbari, Holocaust, Road Killer, Regan, Strip Poker ed altri a L. 900 l'uno. Minimo ordine 5 giochi. Telefonare ore pasti.
Enrico Bacchilega - Via Carlo Landi 15 - 48022 Lugo (RA) - Tel. 0545/20768.

ca con CBM 64 in buono stato o vendo a L. 300.000.
Marcello Anastasi - Via G. Verdi 12/C - S.S. Ticino - Tel. 97270206.

● Non leggermi!!! No! No! Vabbe se ci tieni, saprai che la Great Pas Soft International abbona chiunque voglia abbonarsi, il prezzo? Un inezia, indi siccome suole, abbonatevi.
Piero Di Bello - Via Argelati 30/A - Milano - Tel. 8358718.

● Compro Out Run, Wonder Boy, 2ª Guerra Mondiale, calcio, Vietnam. Compro e cerco disperatamente Out Run in floppy a qualunque cifra con manuale per C 64.
Carlo Bianchi - Piazza A. Italia, 20035 Lissone (MI) - Tel. 039/482352.

● Vendo giochi per CBM 64 solo su disco come: Cybernoid, Ikari Warriors, Pac-Land, Alien, Target Renegade, Terramex, Rolling Thunder Gryzor, Arkanoid II, Io, Predator, Northstar, Black Lamp, Barbarian, Fourth Einches, Platoon, Risk e tanti altri. Prezzi da L. 1.000 a L. 3.000 + disco + spese postali. Scrivetemi solo.
Alessandro Ziveri - Via Cantone Mamiano 14 - 43030 Mamiano (PR).

● La Andrew Soft vende progr. per Atari St., Amuga e C 64 a prezzi di L. 7.000 a programma per i primi due (disco compreso) e L. 8.000 a disco per C 64. aggiornamenti settimanali in anteprima rispetto l'Italia. Possibilità di abbonamenti con prezzi di L. 5.000 per Atari e Amiga e L. 6.000 per C 64.
Andrea Pase - Loc. Spesc 8 - 28030 Montecrestese (NO) - Tel. 0324/35673.

● Vendo CBM 64 + registratore + joystick + 63 giochi bellissimi tra cui: Until, Avventure a Las Vegas, Panic, Parigi-Dakar. Tre mesi di vita con garanzia al fantastico prezzo di L. 360.000.
Emiliano Destro - Via Frassanedo 16 - 35020 Padova - Tel. 640809.

● Vendo per C 64 giochi come: Impossible Mission I e II +, Predator, Platoon, Bubble Bobble +, Waterpolo, Buggy Boy, Punch Out, Combact School +, Giana Sister +, Grizor, Ikari Warrior's +, Super Sprint, Terramex, California Game, The Game, Western Games, Side Arms, Renegade I e II, Super Hong-Hon, Gary Lineker, Soccer. In arrivo tutti i giochi di Zap ogni mese.
Andrea Picchi - Via dell'Olmo 50 - 57124 Livorno - Tel. 409017.

● Vendo fantastici giochi per lo Spectrum 48K: Karaté, Olipiads, Attacco su Mosca, Il ritorno di Mr. Boom, Boing 2, Attila II, Policeman, Invasione Spaziale, Break Space, ecc. a L. 900 cadauno. Ordine minimo di 10 cassette. Telefonatemi o scrivetemi a:
Gino Rera - Via Tancia 42 - 02043 Contigliano - Tel. 71666.

● La Pas Software vende tutti dico tutti i video giochi esistenti al mondo per CBM 64. Inoltre abbona chiunque voglia abbonarsi; il prezzo ecco qui: cassetta 1 mese L. 50.000 con supporto, disco 1 mese L. 60.000 supporti esclusi (in media dai 20 ai 150 dischi); Amiga 500 L. 80.000 supporti esclusi.
Marcello Anastasi - Via G. Verdi 12/C - S.S. Ticino - Tel. 97270206.

● Vendo 3 cassette per Commodore 128 con i seguenti giochi: Dective, Dr. Charlie, Black Jack, Breakout, Fourier la palude. Tutto a L. 25.000, oppure in cambio 3 cassette per 64.
Fabrizio Varo - Via Longarola 80 - 40012 Calderara (BO) - Tel. 051/723360.

● Cerco disperatamente un programma su disco o nastro che tramuti il CBM 64 in uno Spectrum 48K. Offro fino a L. 20.000. Telefonare a qualunque ora per informazioni. Max serietà.
Roberto D'Addario - Via Adriatica Sud 4 - 66023 Francavilla M. - Tel. 085/4912276.

● Vendo a L. 1.000 i migliori giochi per C 64 tra cui: Arkanoid II, Andy Capp, Basil, Driller, Jack the Nipper II, Hunter's Moon, Platoon, Garfield, Ikari Warrior, Road Wars, 4 Th and inches, Terramex, Rim Runner, Pac-Land, Target Renegade. L'ordine minimo è di 10 games, annuncio sempre valido (solo su cassetta).
Bartolomeo Notari - Via Benacense 65/B - 38068 Rovereto (TN) - Tel. 0464/434334.

● Compro giochi per CBM 64 quali: Kik Start II, Academy, Strike Fleet + istruzioni + cassetta a max L. 20.000. Possibilmente Lombardia e zone limitrofe. Per informazioni rivolgersi a:

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

Tagliando da compilare e spedire in busta
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20

SPECIAL.PROGRAM N. 48

VENDO | COMPRO | CERCO

(cancellare i settori che non interessano)

____

Nome __________________ Indirizzo __________________

Città __________________ C.A.P. ____________ Tel. ____________

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME